SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 23
R$ 4,00

MELHORES DO VIDEOGAME 99/2000

OS JOGOS DO MILÊNIO

- SHENMUE (Dreamcast)
- PARASITE EVE 2 (PSX)
- ZELDA GAIDEN (N64)

Como detonar em Gran Turismo 2!

9533

AS NOVAS FERAS: OS 14 MAIORES CANDIDATOS A JOGO DO ANO EM 2000

OS CAMPEÕES DE 99:

Resident Evil 3 (PSX)
Soul Calibur (DC)
Jet Force Gemini (N64)
Final Fantasy VIII (PSX)
Pokémon Snap (N64)
Sonic Adventure (DC)
E mais 41 jogos!

ISSN 1413-8301
00023
9 771413 830003

SUPER GAMEPOWER

MELHORES DO VIDEOGAME 99/2000

Noventa e nove foi um ano e tanto para o videogame! O Dreamcast chegou às prateleiras anunciando uma nova era. O PlayStation 2, o Dolphin da Nintendo e até um projeto supersecreto da Microsoft, chamado de X-Box, viraram notícia. Foram muitos os jogos. Tantos, que foi até difícil encaixar tudo nestas páginas. Aqui, tem para todos os gostos: ação, RPG, luta, esporte, estratégia e até dança. Dança sim, moçada! Foram os jogos de dança os mais inovadores do ano. *Um Jammer Lammy*, *Dance Dance Revolution* e a série *Bust a Move* foram alguns dos games que inauguraram um estilo cheio de suingue. A ação também rolou solta, mas com novos elementos. *Resident Evil 3*, *Dino Crisis* e, no finalzinho do ano, *Medal of Honor* trouxeram inimigos mais inteligentes e quebra-cabeças desafiadores que quebraram as pernas dos que pretendiam resolver tudo na metralhadora. Por outro lado, os games de RPG, campeões em matéria de queimar neurônios, ficaram mais movimentados. Novos sistemas de batalha deixaram jogos como *Legend of Legaia* mais dinâmicos. E apesar de os consoles da nova geração ainda não estarem disponíveis, já estão rendendo alguns frutos. Pelo menos na Pré-Estréia, recheada de jogos para PlayStation 2, que provam que o videogame está prestes a sair do papel para ganhar o mundo. E a sala de estar. É o que dizem os profetas da *SGP* no Circuito Aberto, prevendo muito mais jogos para 2000!

O CHEFE

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO 4

PRÉ-ESTRÉIA

Breath Of Fire IV 8
Dead Or Alive 2 7
Diablo 2 9
D2 13
Eternal Darkness 11
Fear Effect 10
Gran Turismo 2000 10
Ogre Battle 64 13
Parasite Eve 2 6
Pokémon Stadium 9
Shenmue 8
Snk vs Capcom 12
Tekken Tag Tournament 12

Briga boa à vista. SNK Vs. Capcom deve estrear no ano 2000. Veja o que vem pela frente na Pré-Estréia, na página 6

Zelda Gaiden 11

LANÇAMENTOS

Donkey Kong 64 17
Gran Turismo 2 14
Tomb Raider: Last Revelation .16

MELHORES

Ace Combat 3 24
Age Of Empires II 44
Bust A Move 48
Castlevania 64 25

Resident Evil 3 chegou só no finalzinho do ano. Veja as dicas na página 18

Os monstrinhos pokémon, a sensação de 99, em sua versão para Nintendo 64, Pokémon Snap. Página 47

Command & Conquer:
Tiberian Sun 46
Coolboarders 4 31
Crash Team Racing 32
Dance Dance Revolution 49
D&D 29
Dewprism 43
Dino Crisis 20
Duke Nukem:Zero Hour 25
Fatal Fury: Wid Ambition 39
Fifa 2000 33
Final Fantasy 8 40
Front Mission 2 46
Grandia 43
Heroes Of Might & Magic 3 . .45
Jet Force Gemini 22
Legend Of Legaia 42
Mario Golf 35
Marvel vs Capcom 39
Medal Of Honor 28
NBA Jam 99 34
NBA 2K 34
Pokémon Yellow 41
Pokémon Snap 47
Power Stone 38
Quake 2 29
Rayman 2 19
Resident Evil 3 18

Sega Rally 2 35
Silent Hill 26
Sonic Adventure 23
Soul Calibur 36
Soul Reaver 21
Star Wars: Phantom Menace . .27
Super Smash Brothers 38
Syphon Filter 26
The King Of Fighters 99 37
Tony Hawk's Pro Skater 35
Tricky Sliders 31
Turok 2 28
Um Jammer Lammy 49
Wild Arms 2 42
Winning Eleven 3:
Final Version 30
Wipe Out 3 33

Soul Calibur é o melhor do Dreamcast e, certamente, um dos melhores games de todos os tempos. Veja na página 36

ILUSTRAÇÃO DE CAPA: HECTOR GOMEZ E ROKO

CIRCUITO ABERTO

OS CAMINHOS DO FUTURO

Videogames conseguem se reciclar e chegam ao final do século mais fortes ao incorporar outras mídias; máquinas transformam-se em centrais de comunicação

Uma central multimídia, capaz de conectar-se à Internet, de dar acesso a jogos online, de reproduzir DVDs e CDs de áudio, de trocar informações com aparelhos portáteis e de navegar pelas águas da Web TV. Esse parece ser o caminho dos consoles de videogame, desenhado pela nova geração liderada pelos chips do poderoso Dreamcast, resultado da união da Sega com empresas de ponta do setor tecnológico como Microsoft e Hitachi, entre outras. Afinal, o que significa tudo isso para quem apenas está a fim de bater um bom e divertido jogo de videogame? Tudo leva a crer que significa que nunca mais seu console vai ser o mesmo. De olho no sucesso que os principais concorrentes vêm obtendo com a venda de consoles e jogos, várias empresas de ponta do mundo tecnológico estão fincando pé no setor. A Sony, mantendo a tradição de antecipar-se ao mercado, foi a primeira delas. Lançou o seu PlayStation cinco anos atrás e conseguiu torná-lo de tal modo popular que hoje sua divisão Entertainment é a mais lucrativa da empresa em todo o planeta. Como o Chefe antecipou no especial ***Melhores do Videogame 98/99***, a divisão do mercado dependeria muito do timing da empresa para lançar o PlayStation 2. E a galera do genial Akio Morita, morto em 99, não falhou, respondendo rápido ao lançamento do Dreamcast. Em março próximo, os japoneses vão conhecer o novo console da Sony, que vai rodar DVDs, CDs e possibilitará diversos modos de conecção à Internet, não só para jogos online, mas também para rodar vídeos e outras coisas. A parte do projeto relacionada à web só ficará pronta no final do ano, por isso outras novidades podem surgir.

LÁ VEM O BILL GATES

Bem, depois da experiência bem sucedida com o Dreamcast, para o qual cedeu o sistema operacional, a Microsoft prepara-se para lançar seu próprio console (provisoriamente chamado de X-Box), que, segundo a empresa, deve correr na faixa do PlayStation 2, evitando a concorrência direta com a máquina da Sega. O fato é que o lançamento do Dreamcast foi um sucesso. Quando chegou ao mercado europeu, em outubro último, as linhas da British Telecom, provedor inglês que se associou à Sega dando conecção gratuita aos novos proprietários do console, ficaram completamente congestionadas. O Dolphin, novo hardware da Nintendo anunciado em 99, também terá um processador desenhado por um gigante da informática, a IBM. Além disso, a empresa tem usado muito bem as possibilidades de troca de informações de seu console portátil, o Game Boy Color, com o Nintendo 64. Emplacou, a partir da popularidade do portátil, o megasucesso dos Pokémon. Saber quem vai liderar a corrida pelo primeiro lugar é tarefa difícil. A briga, com inclusão de Microsoft e IBM, é coisa de cachorro grande. Mas, sem dúvida, Sega e Sony saíram na frente. O problema é que essa é uma corrida de muitas voltas e a liderança ainda pode trocar muitas vezes de dono.

DANDO A VOLTA POR CIMA

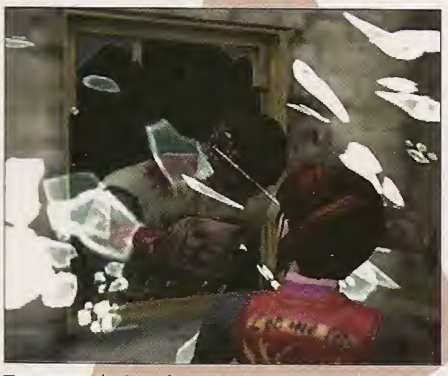
Quase no final do século XX, o videogame, ao invés de perder espaço para os computadores, como se temia, soube se transformar e vai ganhando cada vez mais corpo como a central multimídia do futuro. Talvez, daqui a pouco tempo, até a sua avó peça o seu emprestado para ver novela com imagem digital.

JOGOS CADA VEZ MAIS REAIS

Veja o que as softhouses estão preparando para inovar os games que serão lançados neste ano; PlayStation 2 e Dreamcast reservam maior número de novidades

DREAMCAST

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Texturas de janelas, inteiras ou quebradas, água e reflexos. Os efeitos de luz e reflexos são os mais difíceis de se reproduzir no mundo virtual. Com os novos consoles, entretanto, aumentam as possibilidades. Em **Resident Evil: Code Veronica**, a Capcom caprichou na produção dos efeitos e conseguiu deixar cacos de vidro com cara de cacos de vidro.

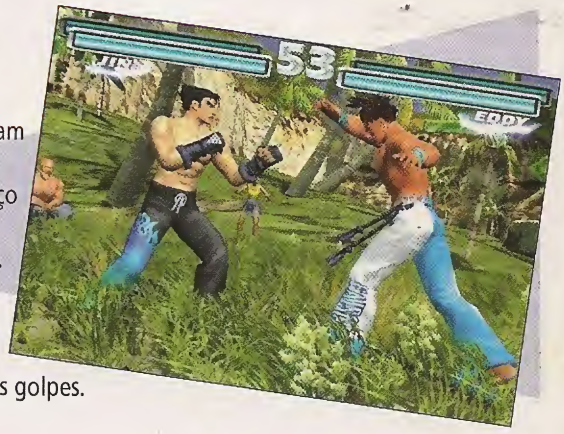
P.STATION 2

ONIMUSHA

Cara de desenho animado. Com capacidade para gerar polígonos e feições em tempo real, o PlayStation 2 terá alguns dos jogos mais bonitos da nova geração de consoles. Nada de falhas poligonais e muita velocidade. O tempo de load, uma eternidade, deve diminuir.

P.STATION 2

TEKKEN TAG 2



Muitos modos de jogo e jogabilidade variada sempre foram as marcas registradas da Namco. No PlayStation 2 vai sobrar espaço para todo tipo de jogo que passar pela cabeça dos criadores. **Tekken Tag Tournament**, por exemplo, deve ter outros modos de jogo além do arcade. Fora isso, a Namco vai adicionar novos golpes.

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

Nem só os consoles da próxima geração se beneficiam da tecnologia. A Rare tem feito milagres para encaixar todas as fases, itens fases bônus nos cartuchos do Nintendo 64. Foi assim com **Donkey Kong 64** e será ainda melhor com **Banjo-Tooie**, seqüência de **Banjo-Kazooie**. A Rare diz que só lança o game quando a equipe estiver 100% satisfeita.

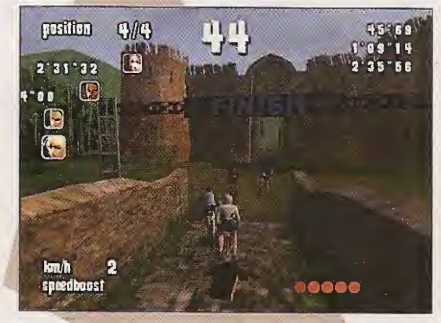
P.STATION 2

EVERGRACE

Não é à toa que o sujeito está olhando para o céu. As nuvens são mais que reais e, babem, produzidas em tempo real. Dá até para ficar só tentando descobrir com o que as nuvens se parecem. Mais uma vez, o processador do PlayStation 2 dá asas aos sonhos gráficos dos designers.

DREAMCAST

EXTREME SPORTS



Nem nome o jogo tem ainda. Só se sabe que o tema são os esportes radicais, entre eles paraquedismo, snowbording, mountain bikiing e mais. A Innerloop, empresa do grupo da Eidos, aproveitou o poder de processamento do Dreamcast para deixar o game com mais velocidade.

As Novas Feras

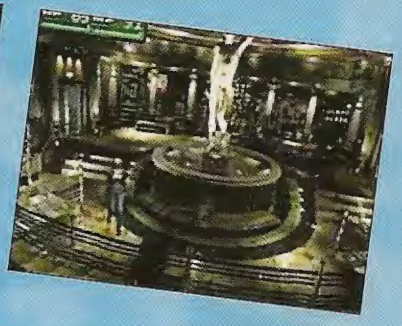
PARASITE EVE 2

SQUARE SOFT

ação

P.STATION

Depois do sucesso da primeira versão, a Square lança **Parasite Eve 2** com a promessa de manter a qualidade do jogo. O game traz de volta Aya Brea (a heroína do primeiro **Parasite Eve**). Ela agora faz parte do MIST, uma divisão especial do FBI criada para lutar contra os monstros gerados pelas mitocôndrias. A jogabilidade mudou pouco e você pode esperar pelo mesmo sistema de batalha, com inimigos atacando em tempo real. A única mudança é que agora você pode fugir no meio de uma batalha caso a situação fique difícil e você não tenha como se defender. A pedido dos fãs de Parasite Eve, foram acrescentadas novas armas e poderes para Aya, que, além da habilidade de detectar seres com as mitocôndrias alteradas, conta com novas magias como Combustion, Antibody e Necrosis. Entretanto, o poder mais vantajoso de Aya é a Parasite Energy, que representa a capacidade de controlar a energia das mitocôndrias para atacar os inimigos ou curar suas feridas. O game mantém as mesmas caracterísitas de RPG cinemático, procurando explorar a ambientação e explicar bem a história do jogo e dos personagens.



Já disponível

DEAD OR ALIVE 2

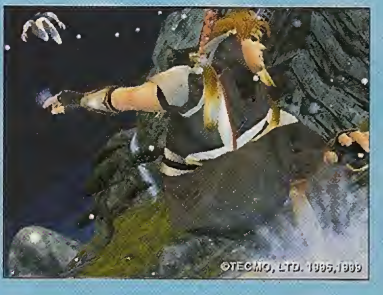
TECNO
luta
DREAMCAST

Dead or Alive ficou famoso no arcade e no PlayStation por ser o primeiro jogo de luta a dar ênfase aos personagens femininos (como se pode ver nessas fotos). Agora é a vez de a galera do Dreamcast conferir a segunda versão da série, que, por enquanto, só foi lançada para arcade devido à alta qualidade de suas imagens. Falando em imagens, o gráfico é sem dúvida o ponto forte de **Dead or Alive 2**. O game conta com dois sistemas gráficos diferentes, um para as animações em computação gráfica e outro para a renderização dos personagens e dos cenários. Quanto ao

sistema de luta, o maior diferencial desta versão continua sendo o sistema de esquiva e defesa. Ao invés de um botão de defesa (como em Virtua Fighter), o jogador dispõe de um botão de esquiva, que pode ser usado para fugir do golpe, bloquear ou travar um ataque de um adversário. Também dá para usar em conjunto para que o personagem execute uma defesa e um contra-ataque. Como o outro jogador tanbém pode contra-atacar, o resultado são cenas de luta no estilo dos melhores

filmes de Kung-Fu. Se você achou que **Soul Calibur** mostrou toda a jogabilidade e os gráficos que o Dreamcast pode oferecer, prepare-se para uma surpresa.

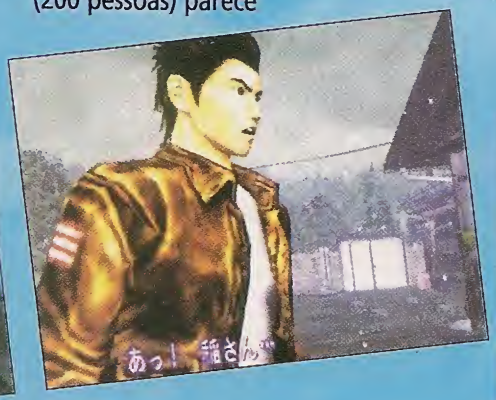
Disponível em março



As Novas Feras

SHENMUE
SEGA
RPG
DREAMCAST

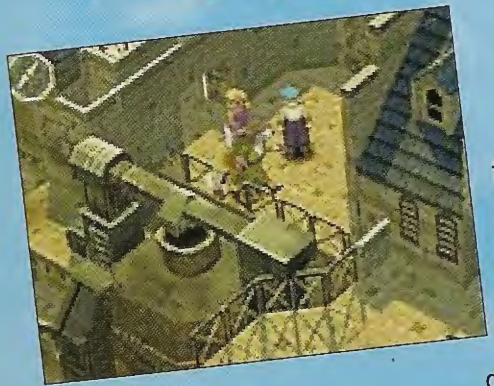
Um dos RPGs mais esperados de todos os tempos, **Shenmue** é um projeto ambicioso que pretende ser uma nova referência para o gênero. A Sega pretende trazer para o Dreamcast um RPG com um nível de realidade nunca antes visto. Desde os gráficos dos personagens até o sistema de jogo em tempo real, tudo em **Shenmue** foi feito para dar ao jogador a sensação de que ele está vivendo uma história real. O personagem principal é Ryo, que tem o seu pai assassinado por Souryu e parte em uma jornada para acertar as contas com o vilão. Serão 3 modos de jogos: Adventure, Free Battle e Quick Timer. Além deles, existirá um quarto modo que só será jogável com o CD extra com acesso à Internet obrigatório. Pelo custo (cerca de US$ 30 milhões) e pela equipe (200 pessoas) parece que a Sega está disposta a mostrar a força do Dreamcast.



Já disponível

BREATH OF FIRE IV
CAPCOM
RPG
P.STATION

A Capcom continua mandando bem com **Breath of Fire IV**. O herói da história é Ryu, que acorda no deserto sem memória e começa a sua jornada em busca de sua identidade. Os gráficos dos cenários usam uma avançada tecnologia de polígonos, permitindo fundos 3D que parecem pinturas e se moldam com perfeição aos personagens, todos em 2D. Apesar de ser um RPG, o game apresenta algumas características de estratégia. Uma delas é o sistema de batalha, que permite que você acerte as posições de combate de cada personagem antes de a batalha começar. É importante adaptar suas estratégias a cada inimigo, levando em conta o cenário e a suas chances.



Sem data prevista de lançamento

POKÉMON STADIUM

NINTENDO

estratégia

NINTENDO 64

Os monstrinhos estão de volta ao Nintendo 64 com **Pokémon Stadium**, que na verdade é o **Pokémon Stadium 2** japonês. O game traz os 151 Pokémon, totalmente em 3D e com todas as suas habilidades especiais. O esquema de jogo é simples: você pega os seus mosntros e tem de derrotar os outros treinadores em um estádio e se transformar no maior mestre Pokémon que existe. Fácil? Nem tanto, pois para se dar bem você vai precisar treinar muito bem os seus Pokémon e fazer uma estratégia perfeita para derrotar os diversos tipos de adversários que irão aparecer. O mais legal desta versão é a possibilidade de pegar os Pokémon do seu Gameboy e colocá-los para lutar no Nintendo 64.

Disponível em março

DIABLO II

BLIZZARD

ação/RPG

PC

Diablo é considerado por muitos o game que revolucionou os jogos multiplayer para PC. **Diablo II** dá seqüência à história da pedra que continha o espírito de Diablo, um dos três senhores do inferno. Agora ele espalhou sua horda de mortos-vivos e demônios por todo o mundo e só alguns poderosos guerreiros podem derrotá-lo. Além dos novos itens e armas, o game traz novos personagens para substituir os antigos. Eles são: Amazon, Sorcerer, Sorceress, Barbarian, Paladin, Dark Cleric e o Necromancer. Os principais problemas da primeira versão, que deixaram os jogadores bem insatisfeitos, como o fato de o jogo online aceitar dicas, já foram corrigidos. Aliás, a Blizzard já anunciou que evitar a ação dos trapaceiros é uma das prioridades da equipe de **Diablo II**.

Sem data prevista de lançamento

As Novas Feras

GRAN TURISMO 2000

SONY

Corrida

P.STATION 2

A seqüência de **Gran Turismo** foi um dos jogos escolhidos pela Sony para estrear o Playstation 2. E parece que a escolha não poderia ser melhor. **Gran Turismo 2000** foi uma das principais atrações na Tokyo Game Show de 1999. A jogabilidade pouco mudou. A diferença fica por conta dos gráficos, que, com o poder do novo console, ganham muito mais vida e realismo, fazendo com que até mesmo os pilotos acostumados com jogos de corrida no Arcade e no Dreamcast fiquem de queixo caído. Uma das pequenas inovações foi a possibilidade de controlar o carro com o joystick analógico. Quanto mais você aperta o acelerador, mais o carro anda e mais o controle vibra. Os carros e as pistas foram, em sua grande parte, tirados de **Gran Turismo 2** do PlayStation e continuam fiéis aos originais.

Disponível em março

FEAR EFFECT

EIDOS

ação

P.STATION

Fear Effect para os outros jogos do gênero é a ausência da barra de energia. No lugar dela existe a barra de medo, que mede a auto-confiança e a coragem do personagem.

Disponível em fevereiro

Depois de **Tomb Raider: The Last Revelation**, a Eidos traz **Fear Effect** para os fãs de aventura. O jogo conta a história de Hana, uma mercenária, que, junto com outros 2 companheiros de trabalho, é contratada para salvar a filha de um poderoso empresário chinês. Porém, o que parecia uma missão simples acaba se tornando uma jornada com muitos mistérios e ação. Os cenários são pré-renderizados e os gráficos dos personagens são no estilo anime (quadrinhos japoneses), uma combinação nunca vista em jogos de ação. Porém, a principal diferença de

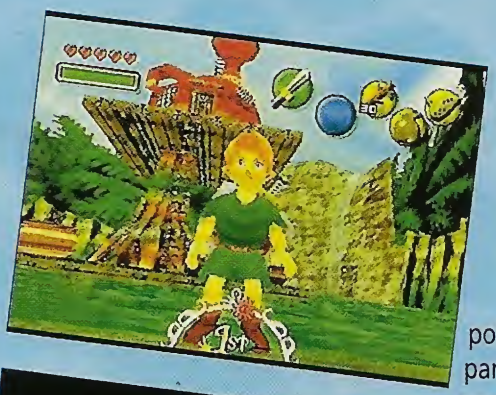
ZELDA GAIDEN

NINTENDO

RPG

NINTENDO 64

A tão esperada seqüência de **Zelda** promete fazer jus à fama da série, trazendo de volta o mundo de Hyrule e seus habitantes, que dominaram o mundo dos games no final de 1998. Esta versão conta, mais uma vez, a história de Link e mostra sua jornada para salvar o mundo do maligno Ganondorf. Todo



o sistema de jogo foi feito com a mesma base do jogo anterior, ou seja, muito pouco muda nos comandos, gráficos e sons. Isto era de se esperar,

pois **Zelda Gaiden** é, na verdade, a parte de **Ocarina of Time** que não coube no mesmo cartucho. A principal mudança fica por conta das máscaras, que dão a Link poderes especiais.

Disponível em março

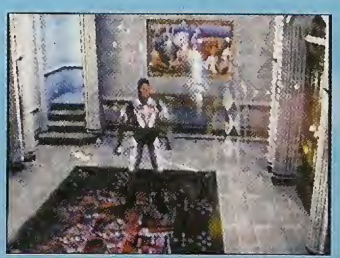
ETERNAL DARKNESS

SILICON KNIGHTS

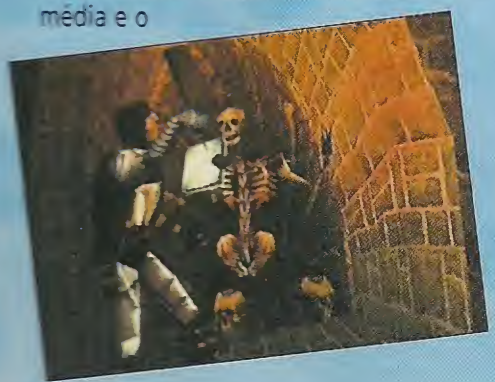
ação

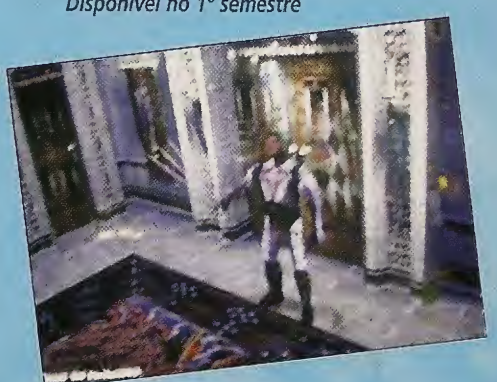
NINTENDO 64

Imagine um **Resident Evil** na época medieval. O resultado é **Eternal Darkness**, o jogo que promete atender aos pedidos dos fãs de games de terror que se decepcionaram com **Castlevania 64** e **Castlevania: Legacy of Darkness**. A ação rola na idade média e o jogador assume o papel de um paladino, que luta para livrar o mundo das forças do mal. Entre os inimigos você pode esperar encontrar zumbis, esqueletos, lobisomens e vampiros, cada um com suas forças e fraquezas. Por exemplo, é impossível matar uma múmia só com a espada. Você vai ter de atear fogo em suas bandagens para que ela morra. Os gráficos são totalmente tridimensionais. Você vai precisar do cartucho de expansão para criar os visuais 3D mais impressionantes já vistos no Nintendo 64, de acordo com a Silicon Knights.



Disponível no 1º semestre





As Novas Feras

TEKKEN TAG TOURNAMENT

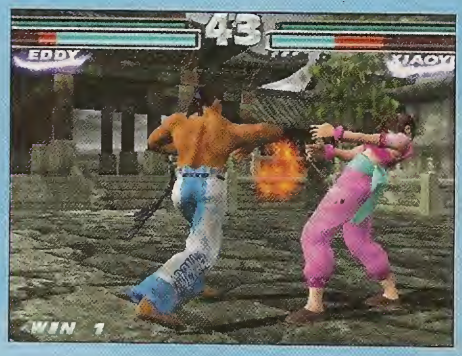
NAMCO

Luta

P.STATION 2

Se, por um lado, **Dead or Alive 2** pretende desbancar **Soul Calibur** no Dreamcast, a Namco espera dar o troco com **Tekken Tag** para o PlayStation 2. Com o poder do novo console, os gráficos do jogo chegam muito perto das animações em computação gráfica da abertura de **Tekken 3**. Fora a qualidade gráfica fantástica, o game é basicamente o mesmo do Arcade. Além dos quatro botões normais de Tekken, existe o botão "Tag", que serve para chamar o outro personagem como em **Marvel vs. Capcom**. Com a troca você pode atacar o oponente e encher a energia do personagem que não está lutando. Um detalhe que foi acrescentado são as novas animações de personagens como Yoshimitsu e Heihachi, que meditam antes de lutar.

Disponível em março



SNK VS. CAPCOM

CAPCOM

Luta

DREAMCAST

Todo o fã de jogos de luta que se preza está esperando ansiosamente por este lançamento. **SNK Vs. Capcom** foi apresentado pela primeira vez na Tokyo Game Show. Apesar de o game ainda estar em fase de desenvolvimento, alguns personagens já foram confirmados. Do lado da SNK estão Terry, Kyo, Iori, Mai, Benimaru e Raiden. Da galera da Capcom temos Ryu, Ken, Zangief, Guile e Chun-li. Ainda podem ser acrescentados mais personagens, tudo vai depender da Capcom, que foi a empresa escolhida para desenvolver o jogo. Um dos maiores problemas enfrentados na hora da produção do jogo foram os gráficos, já que os da Capcom são bem coloridos e desenhados, enquanto a SNK prefere personagens mais sérios e movimentos mais realistas. Mas, pelo que se pode ver pelas fotos, parece que acharam uma boa solução, tanto para os personagens como para os cenários. O jogo promete. É esperar para ver.

Sem data prevista de lançamento.

D2

WARP

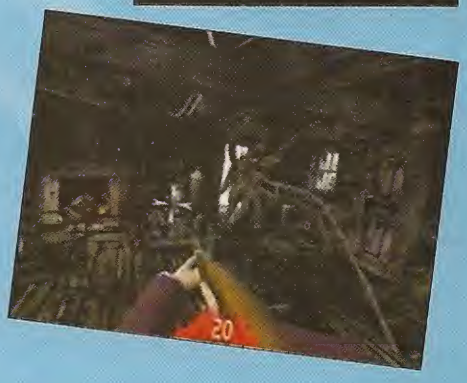
RPG/Ação

DREAMCAST

Quem tem um Dreamcast e curte RPG não tem do que reclamar. Além de **Shenmue**, o console está ganhando mais um game que promete ser uma referência quando este for o gênero do game. Tudo começa quando Laura Parton sofre um acidente de avião e acaba perdida no meio de uma forte nevasca no Canadá. Ao conseguir abrigo

em uma fazenda deserta, ela descobre que está cercada de aliens que buscam hospedeiros humanos para dominar o planeta. A maior preocupação da Warp ao fazer **D2** foi a câmera, que muitas vezes é um problema em jogos de ação e RPG, mais atrapalhando que ajudando. Destaque também para os efeitos e a trilha sonora, composta pelo próprio Kenji Eno, o autor do jogo.

Disponível no 1º semestre de 2000



OGRE BATTLE 64

QUEST

RPG

NINTENDO 64

O continente de Zeteginia corre o risco de ser inteiramente dominado pelo império Holy Lodis, e a única pessoa que pode impedir isto é o recém-formado Magnus Gallant. Baseado totalmente na estratégia das batalhas, **Ogre Battle 64** trás a continuação de **Tactics Ogre**, um grande sucesso no

são feitas antes das batalhas e devem ser planejadas com base nas habilidades de cada tropa.

Disponível em maio

SNes. Os gráficos, apesar de simples, são bem elaborados e seguem a linha da versão anterior. O sistema de batalha é bem tradicional e o controle do jogador sobre as ações do personagem é limitado à escolha das táticas de luta. As principais mudanças

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

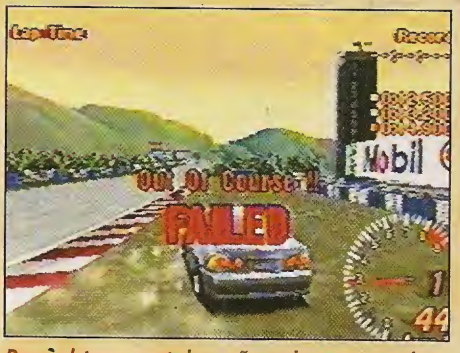
P.STATION

SONY
2 jogadores
Memory Card

Maior e melhor. Em dois CDs, **Gran Turismo 2** traz novidades no mínimo empolgantes. O game ganhou mais pistas, algumas centenas de carros e, claro, mais fabricantes. Tem novo modo de jogo também, o modo Rally, com jogabilidade bastante diferente. É coisa para macho: nesse modo o carro derrapa nas curvas e é preciso ter braço bom para controlar a máquina. O bom e velho modo Arcade ocupa um CD inteirinho. É o que tem maior variedade de carros e também é o melhor para treinar o traçado. No segundo CD está o jogo tradicional, em que você tem de passar nas provas para conseguir a licença, comprar seu carro e disputar provas em diversas categorias. Os gráficos não mudaram praticamente nada. Algumas pistas têm maior resolução como é o caso da High Speed Ring. O som ficou um pouco melhor. As músicas combinam com a ação e dão ritmo ao jogo. Sem dúvida, **Gran Turismo 2** é o jogo de corrida mais completo de todos os tempos.

Ao fazer essa curva, apenas solte o acelerador de leve

A faixa amarela é a indicação do traçado ideal, passe sempre no meio dela



Para obter a carteira, não vale passar sobre a grama

No primeiro teste da carteira B, pare sobre a faixa azul

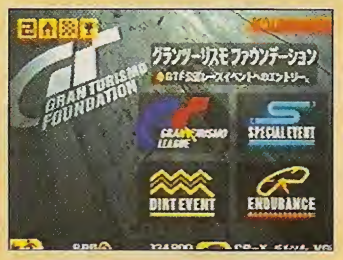
Usando o FIAT Coupé, aperte o freio quando estiver a 900 metros

Para obter um tempo menor, abuse do guard-rail

Alguns campeonatos têm limite de PS. Observe sempre o PS de seu carro antes de entrar

Cada parte da cidade possui fabricantes de países diferentes. Visite todas as partes

Apesar da eficiência do seu carro aumentar muito pouco, limpe o sujão de vez em quando, principalmente depois de uma Dirt Race



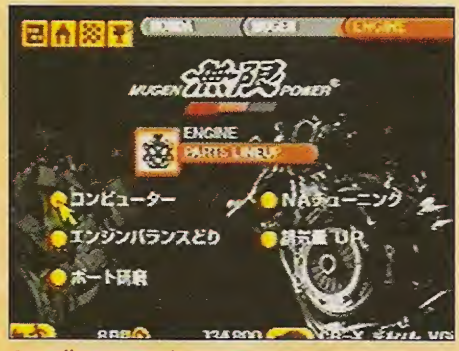
Existem quatro tipos básicos de corrida, separadas por categoria. As melhores para começar são as duas primeiras

Fechar os adversários ainda é uma das melhores formas de deixa-los para trás

Os fabricantes propõem pequenas competições. Você pode entrar na disputa desde que tenha um carro do mesmo fabricante

Compre uma boa variedade de pneus e depois o control, que vai escolher o melhor pneu automaticamente

O Mistubishi GTO ainda é um dos melhores carros, além de rápido ele dificilmente roda



A melhor peça de motor para comprar no começo é o computador

No Wheel Shop, existem centenas de rodas para dar um visual novo ao seu carro

Lista de fabricantes

Fabricantes	Nº de modelos disponíveis
Alfa Romeo	11
Aston Martin	4
Audi	9
BMW	9
Chevrolet	11
Citroen	4
Daihatsu	17
Dodge/Chrysler	14
FIAT	6
Ford	21
Honda	47
Jaguar	7
Lancia	7
Lister	2
Lotus	13
Mitsubishi	44
Mazda	38
Nissan	81
Mercedes-Benz	8
Peugeout	10
Plymouth	5
Renault	7
Rover	4
RUF	6
Shelby American	6
Subaru	38
Suzuki	13
Tommy Kaira	7
Toyota	69
TVR	9
Vauxhall/Opel	8
Vector	2
Venturi	3
Volkswagen	7

P.STATION

EIDOS
1 jogador
Memory Card

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Lara Croft, quem diria, praticamente nasceu numa pirâmide egípcia. **Tomb Raider: The Last Revelation** mostra o início da vida de aventuras da heroína. É com a Lara ainda adolescente que você vai começar a jogar. Ela e seu mestre estão desenterrando ossos no Egito quando sofrem um acidente. Por ganância, o cara acaba preso lá. Lara volta para casa, mas, muitos anos depois, resolve voltar para ver o que aconteceu com o cara. Prepare-se para reaprender muita coisa. Lara tem movimentos novos: agora escala e se pendura em cipós. Além disso, você terá menos switches e alavancas pela frente, o que contribui para o ritmo frenético de **Tomb Raider 4**.

Fique de olho no desenho do teto, pois em muitas salas há lugares como esse em que você pode se pendurar

Com o botão X, puxe essa corda para abrir os portões na água

Depois de pegar a chave que o inimigo deixa cair, vá até a caminhonete e aperte X na porta para sair dirigindo

Não perca tempo e munição tentando acertar esse cara. Espere ele baixar a guarda para então atirar

Aperte X para abrir portas como essa no fundo d'água

Pendurado no teto, caia e segure o botão X para acionar esta alavanca

Nessa subida, tome cuidado com as bolas de espinho que caem do teto. Ande pelos cantos e siga rapidamente para o outro lado quando a bola vier em sua direção

Suba na pedra para alcançar o teto. Entre na passagem

NINTENDO 64

RARE
2 jogadores
Memory Pack

Donkey Kong 64 é a melhor versão já estrelada pelo gorila da Nintendo. O game tem menos ação que seus antecessores. Agora vale mais explorar o mundo criado pela Rare em busca de moedas, bananas e outros itens que garantem a Kong força suficiente para salvar seus quatro amigos. Sempre que salvar um deles, você poderá encarnar o personagem, usando suas habilidades únicas. E isso não é só gracinha. O mais importante no jogo é descobrir qual o primata mais adequado para resolver os pepinos. Por isso, fique atento às placas que a galera da Rare espalhou pelo game para dar uma mãozinha. Elas indicam o macaco que pode realizar a tarefa com mais facilidade.

Passe em cima dessas tampinhas para acionar o tele transporte. Com isso, você poderá voltar para esse ponto de qualquer lugar

Entre nesse barril para trocar de personagem, caso você tenha liberado algum

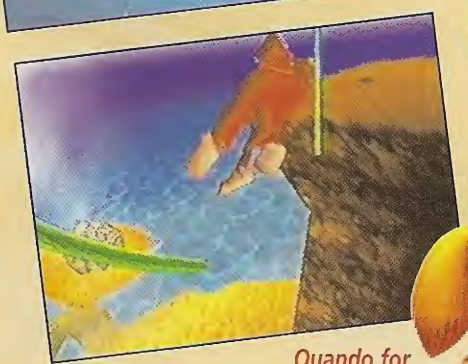
Em árvores com esse tipo de tronco, suba até chegar às folhas para alcançar os cipós

Pule em cima dos switches para liberar as portas e prosseguir

Pegue as moedas durante as fases para conseguir vários itens dentro das cabanas

Para fazer o gorila mergulhar na água, aperte o botão Z e aperte, segure e solte o botão B para se movimentar dentro d'agua

Para se sair bem na arena e não cair no abismo, use o ataque apertando A e depois Z



Quando for pular de um cipó para o outro, espere ele se movimentar para o lado desejado e use o botão de pulo

Com a Coconut Gun você consegue destruir os balões espalhados pelas fases. Eles escondem bananas

Use a arma para acertar a placa com uma figura de um coco e com isso liberar a porta

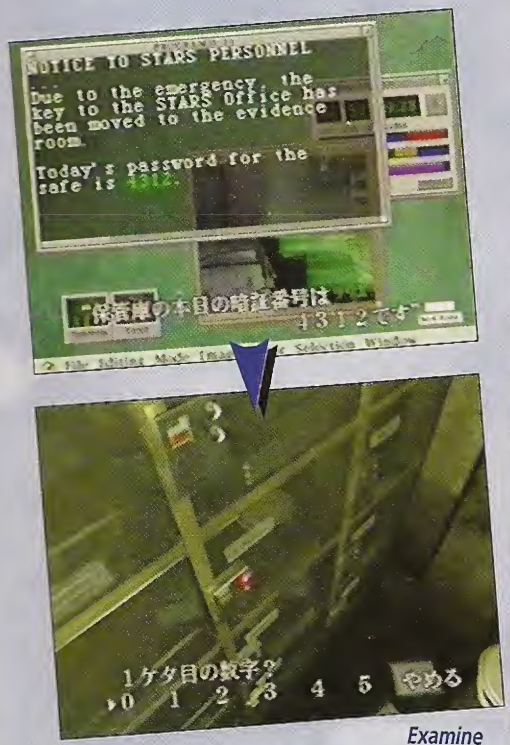
AÇÃO

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

P.STATION

CAPCOM
1 Jogador - Memory Card

A coleção de zumbis que você teve de enfrentar nas duas primeiras versões de **Resident Evil** já ficou para trás. Para animar a festa, a Capcom inventou um zumbi monstro, chamado Nemesis, que vai fazer você gastar mais pólvora e cérebro. Isso não quer dizer que ele seja o único inimigo a ser vencido, apenas que é o principal. Por falar em pólvora, uma inovação desta versão é que agora você consegue a munição através de combinações com seus diversos tipos. A vantagem é que você ganha uma quantidade considerável de balas para mandar a zumbizada pro espaço. Aliás, você agora é a gata Jill. Sua missão é escapar de Racoon City e, claro, do grandalhão Nemesis. Chegar ao final está mais fácil nesta versão. Se você tiver um fim-de-semana disponível, é bem arriscado chegar ao final do game. Os quebra-cabeças mudam toda vez que você começa um novo jogo. Não perca tempo decorando nada, não vai adiantar. O game rola de maneira diferente em algumas partes, principalmente quando Jill é submetida a situações de perigo. Às vezes, ela encara, em outras, deixa os monstros a ver navios.



Examine a carteira de Brad e obtenha seu ID card. Ou então use o ID card de Jill diretamente no computador. Anote os números em verde e digite-os para abrir essa gaveta. Pegue a Star Key

Quando o canhão disparar a primeira vez, ele vai formar um vão. Atraia o monstro para esse vão e deixe o canhão acabar com ele

Escute a música e encaixe os pinos de maneira que a música fique o mais afinada possível com a original. Na primeira opção, você encaixa o pino em cima; na segunda opção, em baixo; na terceira opção, volte para o pino anterior; na quarta, avance para o próximo pino; na quinta, você sai do painel; na sexta e última você escuta a parte correspondente ao pino

Epilogue Files: ao terminar o jogo você abre um Epilogue File que nada mais é que o desfecho dos principais personagens de RE 1 e RE 2. Para abrir todos é preciso acabar o jogo oito vezes

The Mercenaries: Operation Mad Jackal Basta terminar o jogo com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes

Butique Key (Roupas Especiais): se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Butique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S

NINTENDO 64

UBI SOFT
1 Jogador

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Não é à toa que Rayman é o mascote da Ubi Soft, empresa francesa de games que também produziu **Monaco Gran Prix**. A galera caprichou de verdade no jogo, que tem gráficos impecáveis, ótima movimentação e jogabilidade e muita ação. Tudo isso é resultado do grande número de polígonos usados na construção do game. Rayman tem três tipos de movimentação diferentes. Ele anda corre e voa. Este último movimento é especialmente engraçado, pois o nosso mascotinho sem braços e pernas – característica do desenho do jogo – transforma suas orelhas em hélices. Outro movimento que ajuda bastante é o de pendurar-se nos cipós. Rayman tem de fazer tudo isso porque toda a população de seu mundo foi dominada por piratas. Rayman, o mais esperto da raça, recuperou seus poderes mágicos e escapou da nave dos piratas. Tudo resolvido? Coisa nenhuma! Agora é que ele vai mostrar que vale o quanto pesa, libertando o seu povo dos vilões. A tarefa, podem crer, vai ser das mais agradáveis.

Fale com Clark. Ele deixará você prosseguir, se ganhar a poção. Volte para a fase 3 e pegue a plataforma da esquerda

Fase Bônus - ao pegar todas as bolinhas amarelas e destruir todas as jaulas de uma determinada fase, você vai para uma fase bônus. Você participa de uma corrida e, se ganhar, enche o life. Aperte seguidamente A e B para correr

Para matar Clark, que está envenenado, atire nos três botões vermelhos e acione o laser. Ele vai cair no chão: essa é a hora certa para atirar

Siga em frente usando os arcos. No último, acerte o bloco de gelo para matar o inimigo

Use o barril no fogo para voar. Pare nas plataformas para pegar os itens

Para derrotar essa máquina, arraste o barril de TNT e lance-o nas bandagens. Se a máquina atirar bolas de canhão, manuseie o barril e atire de volta as bolas

Para passar pelo poço de lava carregando a bola amarela, atire na bolha para ela vir em sua direção. Caia nela, jogue a bola para alto e atire para se movimentar. Ao passar do lado esquerdo, você acha a base

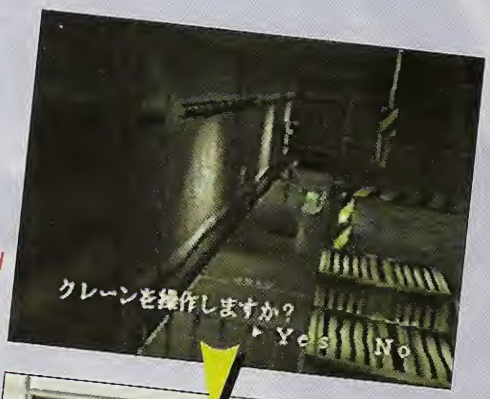
Fale com Clark. Ele deixará você prosseguir, se ganhar a poção. Volte para a fase 3 e pegue a plataforma da esquerda

AÇÃO

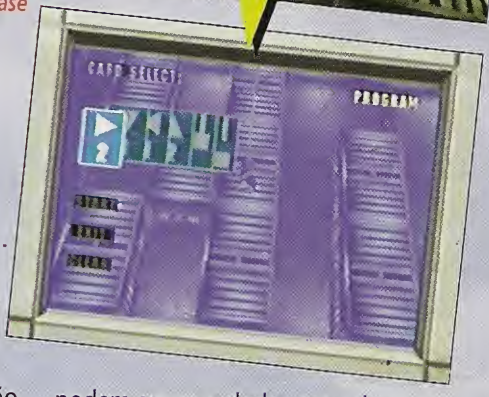
CAPCOM
1 Jogador - Memory Card

DINO CRISIS

P.STATION

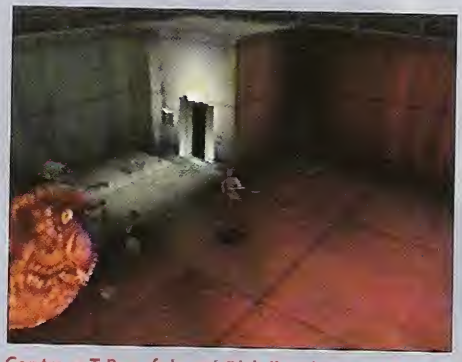


Use o Crane Card e digite: 2↑ 1↓ 1← hook; 2↑ 1← release; 2↑ 1↓ hook; 1← release



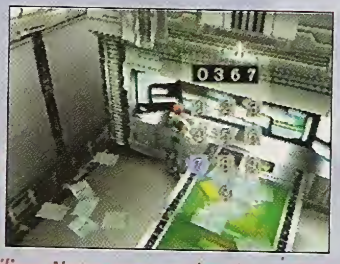
De novo, a Capcom acertou a mão em um jogo de ação com clima tenebroso. Enquanto todo mundo aguardava **Resident Evil 3** para o PlayStation e **Code: Veronica** para o Dreamcast, **Dino Crisis** era lançado para matar o desejo de novidades dos amantes do gênero. Uma das principais sensações do game são os adversários que você de tem de vencer: dinossauros capazes de ultrapassar grades e portas, peritos também em cercos que podem deixá-lo numa fria. Os pré-históricos saíram bem melhores que os zumbis de **Resident**. Outra diferença em relação ao game que o inspirou é que em **Dino Crisis** você pode salvar o jogo quantas vezes quiser. Os continues estão disponíveis, mas é bom não abusar, pois isso pode significar não ter acesso a alguns itens secretos no final. Os itens podem ser guardados em caixas nas paredes, coisa que também dá clima e diversão. Destaque para a possibilidade de misturar itens diferentes de acordo com suas necessidades. Um jogão.

Nessa porta, use os DDK discs H e digite Head para abri-la



Contra o T-Rex, fuja até Rick lhe chamar. Aí, entre no elevador

Terceira roupa especial e Granade Gun: acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial).



Na sala de projeto Stabilizer existem três partes do Stabilizer. Nesse computador, digite 0367

Duas roupas especiais e modo Wipe Out: acabe o jogo pela primeira vez e salve quando pedido. Dê um load nesse arquivo. O modo Wipe Out e o guarda-roupa com mais duas roupas estarão acionados

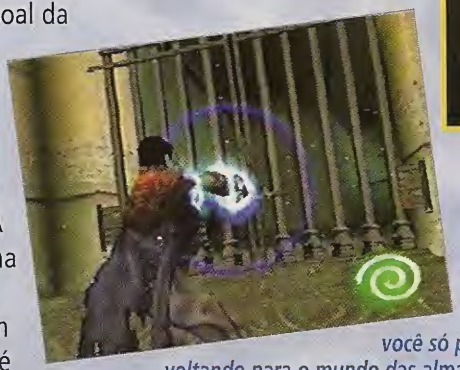
Super Granade Gun (munição infinita): acabe o jogo pela segunda vez (usando sempre o arquivo com o save especial)

P.STATION

CRYSTAL DYNAMICS
1 Jogador - Memory Card

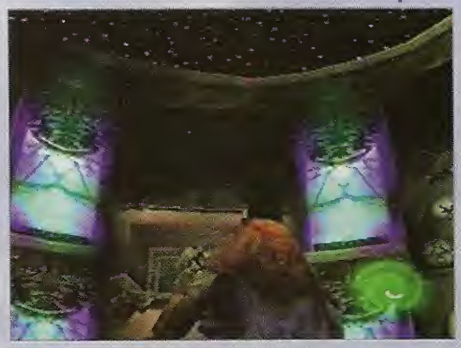
LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Com seu clima sombrio e violento, **Soul Reaver** é o par ideal para **Dino Crisis**, o game da página ao lado. O pessoal da Crystal Dynamics botou de lado os elementos de RPG que existiam em **Legacy of Kain**, game para PC que deu origem a esta continuação. Aqui o que rola é muita ação, e ação da pesada. A galera parece se inspirar num clima Zé do Caixão, tipo "À Meia-Noite Levarei tua Alma", só que com um visual bem mais sofisticado. Você é um discípulo de Kain e, para vingá-lo, volta à Terra como um devorador de almas. Você pode jogar em dois mundos diferentes, dependendo das suas preferências: o das almas e o normal. Neste segundo, a cada chefe que derrotar seus poderes aumentarão. Caso morra, vai ter de enfrentar as almas. Morrendo, só volta se estiver com a energia toda recarregada. Prepare-se para uma aventura de tirar o fôlego. A ação nunca pára, o suspense é intenso, e a parte técnica ajuda a criar o clima. Destaque especial para os gráficos, com texturas muito bem definidas, e para a narração, que assombra de verdade.



Esses enormes portões você só passa voltando para o mundo das almas

Do lado do portão de ferro você consegue subir e entrar na sala. Quando o inimigo chegar à porta, acione o switch para descê-la sobre ele. Faça isso com o outro portão



Fique com a visão em primeira pessoa para ver onde Kain irá aparecer. Assim, você consegue subir rapidamente e acertá-lo. Faça isso 3 vezes

Depois de acertá-lo duas vezes, leve-o para a arena e rapidamente acione a alavanca quando ele estiver bem no meio para matá-lo

Mudar de plano (espiritual para real e vice-versa) a qualquer hora: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte ↑↑↓→→←→←↓

Modo Kain Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte X→△←←→↑

Modo Soul Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte ↓△ L2, →→↓↓←△↓→

Modo Aerial Reaver: pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte X→↑↑△←←→↑

AÇÃO

RARE
4 Jogadores - Bateria

JET FORCE GEMINI

NINTENDO 64

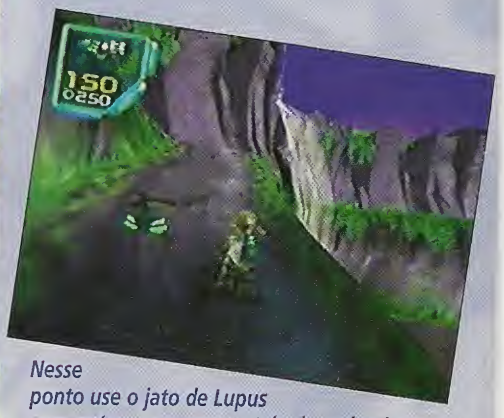
Enquanto **Donkey Kong 64** não dava as caras, outros personagens da Rare surpreendiam os fãs de jogos de ação. Com um design muito parecido com os jogos da série **Megaman**, **Jet Force Gemini** incorpora vários estilos em um game só. Com tanta riqueza de detalhes, o tempo que você terá de despender para acabar o jogo também é grande. São pelo menos 45 horas com um joystick na mão. Primeiro você precisa dar cabo de todos os mundos com os três personagens, Juno, Vela e Lupus. Feito isso, você irá ganhar de King Jeff, um figura que o ajuda no transcorrer do jogo, o poder Jetpack. Só com esse poder você tem acesso a todas as fases com qualquer personagem e abre as fases bônus. Incorporando também o estilo quebra-cabeças, **Jet Force Gemini** obriga você a juntar as 12 peças de sua nave para que King Jeff a conserte. Só então você terá o direito de enfrentar Mizar, o chefão dos chefões.

Interromper a queda: cair de lugares altos causa danos, mas dá para interromper a queda com a ajuda de Lupus ou os jetpacks de Vela e Juno, mas só se você tiver combustível

Você terá de usar as plataformas móveis para prosseguir. Ao chegar nessa sala, atire no vidro para abrir o baú e pegar a chave verde

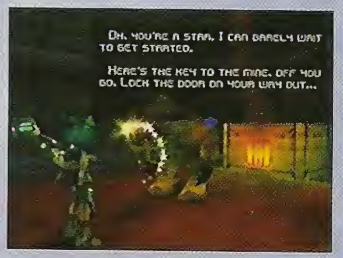
Formigas de calça: pegue 300 cabeças de inimigos e ative o menu Cheats no Options

Para se proteger dos tiros dos inimigos, fique atrás das caixas metendo bala



Nesse ponto use o jato de Lupus para entrar na caverna atrás da cachoeira e ganhar a Homming Missiles

Truque Jet Force Kids: pegue 200 cabeças para ativar o truque Jet Force Kids, que é acionado no menu Cheats/Options. Esta dica transforma os personagens principais do jogo em crianças

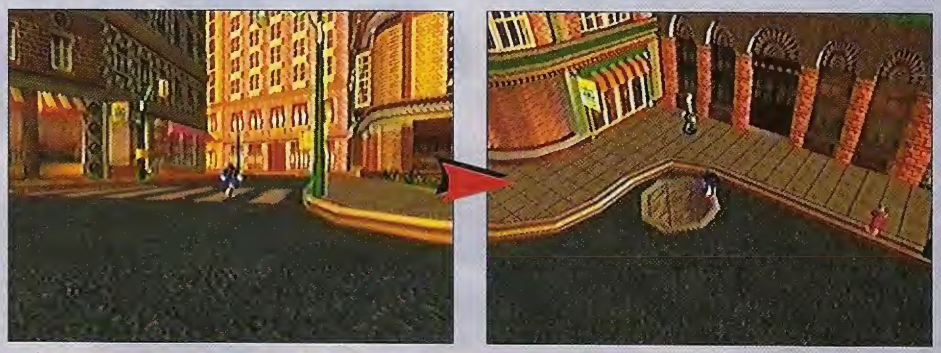


Para entrar na mina, você precisa ter o item Specialist Magazine (pegue-o na parte da água na fase Eschebone - Thorax). Fale com Fishface e ganhe a chave da mina

SEGATEAM
1 Jogador - Visual Memory

DREAMCAST

O Dreamcast era ainda um sonho muito distante da maioria dos gamers brasileiros quando **Sonic Adventure** deu as caras na redação. O jogo impressionou. Muita velocidade, controles de fazer inveja, definição gráfica maravilhosa, som perfeito, enfim, todos os elementos de um grande jogo. Quase um ano se passou, vários games para o Dreamcast foram lançados, e Sonic ainda continua na linha de frente do console. O estilo mistura **Sonic Jam** e **Super Mario 64**. Além do Sonic, você tem outros cinco personagens para brincar. Mas, para isso, primeiro deve encontrá-los, usando o porco-espinho, é claro. O mais legal é que o game muda de estilo conforme o personagem que você escolhe. Vá em frente. O Dr. Robotinic o espera.

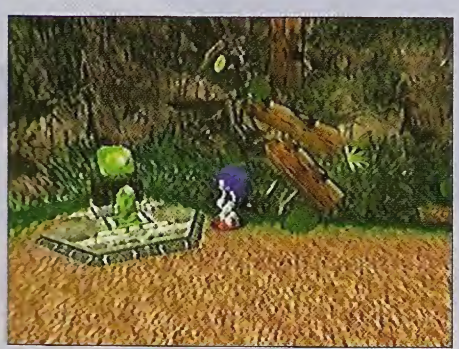


Volte à cidade e siga pelas ruas à esquerda da estação de trem. Entre nesse bueiro para pegar o supertênis de Sonic

SONIC ADVENTURE

Espere Egg Hornet preparar seu outro ataque. Quando vier pra cima de você, corra para qualquer lado. Acerte-o enquanto ele estiver no chão

Jogue como Super Sonic: termine o jogo com todos os personagens. Recomece um novo jogo e escolha como personagem o Super Sonic. Assim você vai iniciar o game como o Sonic normal em Mystic Ruins. Vá para a caverna formada pela explosão até alcançar a Crystal Shrine verde. Siga por trás até encontrar o Dr. Robotnik espatifado. Um novo demo vai surgir e o fogo vai tomar conta de Crystal Shrine. Siga para esse lugar e virá mais um demo. Esse é o lugar onde Chaos aparece. Continue seguindo para o Shrine para ver outro demo. Quando Tails acordá-lo, siga para o lago em Mystic Ruins. Siga pela mina e outra demonstração, que lembra a primeira do jogo, aparecerá. Você enfrentará Perfect Chaos e seus amigos jogarão as esmeraldas para Sonic transformar-se em Super Sonic



Pegue a pedra em frente à pequena escada na entrada da casa. Coloque-a nesse altar para entrar na próxima fase

AÇÃO

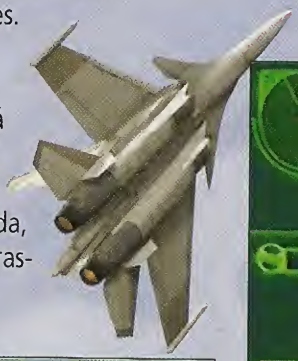
P.STATION

ACTIVISION
4 Jogadores

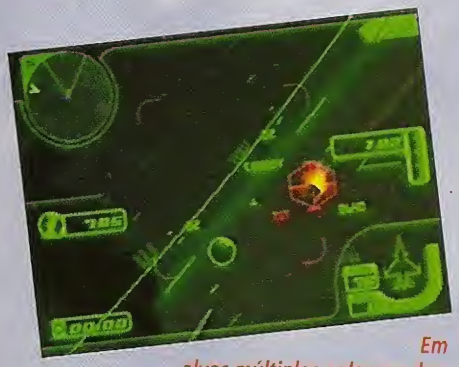
Uma das melhores séries de ação do PlayStation. A primeira versão foi lançada em 95, no estilo de antigos simuladores do vôo, como **Air Combat**. Como em todas as versões, também nesta a jogabilidade é o ponto alto. E, melhor ainda, os comandos têm utilização total, inclusive com o uso dos botões L3 e R3, que você aciona ao apertar o direcional analógico. Na parte visual, foram misturadas animações com traço característico japonês a técnicas variadas de computação gráfica, resultando numa espécie de filme animado com quadrinhos. Outra boa surpresa do game são os finais variados. Esta versão traz cinco finais diferentes. Dependendo das decisões que você tomar, a história terá um rumo, levando a um final diferente. Sem sombra de dúvida, uma das grandes obras-primas da Namco.

Nesse tipo de situação, caso esteja com dificuldade para acertar o alvo, escolha o Ground Missil antes de começar a missão

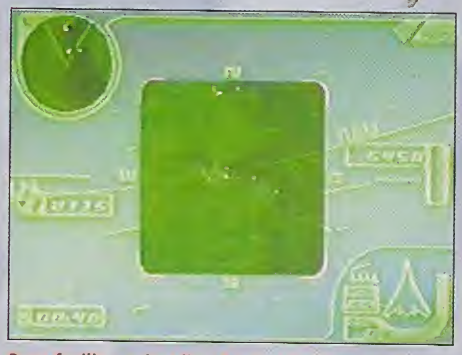
Em alguns pontos você escolhe quem seguir. Dependendo de quem seguir, a história será alterada



Contra o último chefe (final A), a melhor estratégia é não chegar muito perto e estar com uma velocidade bem alta. Acerte um missil e recue rapidamente. Repita a operação até ele ser destruído



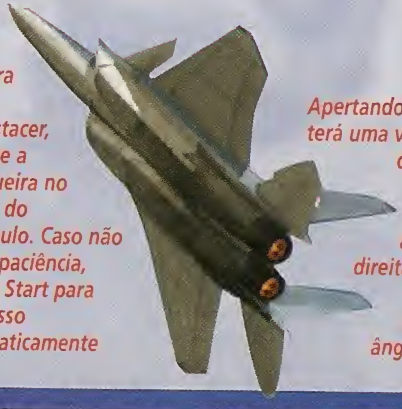
Em alvos múltiplos aglomerados, atire um missil e, logo em seguida, use o para mudar rapidamente de alvo



Para facilitar a localização de alvos, aperte para consultar o mapa

Verifique o tipo de alvos que terá de acertar durante a missão para escolher o tipo de armamento mais correto

Na hora de reabastecer, focalize a mangueira no centro do losângulo. Caso não tenha paciência, aperte Start para fazer isso automaticamente



Apertando Select, você terá uma visão externa de seu avião. Usando o direcional analógico da direita você ainda pode rotacionar o ângulo de visão

CASTLEVANIA

LUCAS ARTS
4 Jogadores

NINTENDO 64

Da ação à meditação. Até os vampiros evoluem. Foi isso o que rolou com o tradicional **Castlevania**, série lançada nos anos 80 para o computador MSX. Nesta versão do Nintendo 64, a velha ação lateral ficou para trás, sendo substituída pelo espírito de RPG, que faz com que você tenha de vasculhar em tudo quanto é canto do jogo para achar itens e, assim, garantir seu life. Os inimigos não são lá de assustar muito. Apenas não dá para vacilar com eles, pois se você morrer tem de recomeçar tudo de novo. A melhor tática é ir despachando os caras mais fáceis, como as caveiras. Bem, se você não for um cara conservador, vai curtir esta versão de **Castlevania**.

Cristal 1: no meio da fase Silent Forest você verá uma plataforma flutuante sobre um rio de veneno. Ali está o cristal. Ele permite acionar um nível de dificuldade mais elevado

Cristal 2: está em Tower of Execution, numa plataforma entre o segundo e terceiro andares, logo acima do local onde se entra na fase. Há um caminho invisível para poder pegar o cristal, que permite trocar a roupa de Reinhardt

Cristal 3: perto da saída de Tower of Sorcery há uma plataforma isolada, à direita. Ande pelo caminho invisível e pegue o cristal. Ele aciona uma nova roupa para Carrie

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

GT INTERACTIVE
4 Jogadores

NINTENDO 64

Se você ou seus pais não curtem muito jogos de violência, este, definitivamente, não é um título para você. Afinal, a série Duke Nukem está entre as que foram proibidas pela Justiça Federal de Minas Gerais em dezembro por, supostamente, incentivar o comportamento violento. Se você é um cara controlado e sabe deixar a sua raiva apenas no videogame, **Duke Nukem: Zero Hour** é um daqueles jogos em primeira pessoa, estilo **Doom**, em que você sai matando. Seus inimigos são alienígenas e você terá de enfrentá-los em vários cenários.

Fase Wetworld: jogue o level 3: "Nuclear Winter" e, quando chegar aos trilhos que levam até o comunicador, caia no telhado que tem um medi kit. Em seguida, pule desse telhado na água e nade até a plataforma flutuante para encontrar a entrada para essa fase

Para acionar um dos truques abaixo, faça o seguinte:

Truque	Ação*	Level
Modo cabeção	Resgate todas as meninas	Level 2: Liberty or Death
Modo Big Gun	Mate os oponentes	Level 3: Nuclear Winter
Mapa Flat Shade	Ache os Secrets	Level 4: Wetworld
Pele de gelo	Resgate toda as meninas	Level 5: Fallout
Zumbis super-rápidos	Resgate todas as meninas	Level 8: Dry Town
Munição total do Blaster	Mate os oponentes	Level 9: Jailbreak
Munição total do Freezer	Mate os oponentes	Level 20: The Brothers Nukem
Munição total da Gamma	Resgate todas as meninas	Level 21: Alien Mothership
Munição total da	Mate os oponentes	Level 16: Hydrogen Bomb Gattling Gun
Munição total do revólver	Mate os oponentes	Level 12: Probing the Depths
Munição total do rifle	Resgate todas as meninas	Level 11: Fort Roswell
Munição total da espingarda	Resgate todas as meninas	Level 10: Up Ship Creek
Munição total da SMG	Ache os Secrets	Level 15: Dawn of the Duke
Munição total da Sniper	Resgate todas as meninas	Level 19: Going Down
Munição total da espingarda Swan-Off	Mate os oponentes	Level 13: White Chapel Killings
Munição total da Volt C.	Ache os Secrets	Level 17: The Rack
Clima	Resgate todas as meninas	Level 6: Under Seige

** Matar os oponentes significa matar TODOS os oponentes, assim como Resgatar as meninas significa resgatar TODAS as meninas. Assim por diante...*

AÇÃO

Syphon Filter

P.STATION

989 STUDIOS
1 Jogador -
Dual Shock

A 989 Studios, também responsável por **Cool Boarders 4**, é a autora desta ótima surpresa de 1999. **Syphon Filter** é mais um game que pegou o gancho dos filmes de ação e espionagem, como **GoldenEye 007** e **Metal Gear Solid**. Você encara uma missão e não pode sair atirando como um PM de Guarulhos, tem de raciocinar e esperar pela hora certa de mandar seus inimigos pelos ares. Um dos maiores méritos do game é o sistema de mira, que investe na originalidade e na variedade. Com ele, você tem muitas alternativas na hora de enfrentar o chumbo grosso que vai pegar pela frente. Prenda a respiração, engatilhe a arma e vá em frente.

Jogo mais difícil: na tela título, aperte e segure ← L1 R2 Select e X. Se fez certo, você vai ouvir "Dammit!"

Todas as armas e munição infinita: leve o cursor até o menu Weapons e aperte e segure → R2 L2 X

Mate os inimigos com a metade dos tiros: Comece o jogo e pause para os menus aparecerem. Leve o cursor até Map, aperte e segure → R1 L2 X. Se fez certo, você vai ouvir uma risada

Seleção de fase: vá para o menu Options, leve o cursor até a opção Select Mission e aperte e segure ← R1 L1 Select e X. Se fez certo, o menu vai aparecer

Silent Hill

RARE
4 Jogadores -
Bateria

P.STATION

Silent Hill tem um enredo que cairia como uma luvar em qualquer filme de terror e suspense. Um cara chamado Harry Mason tem um violento acidente de carro na entrada de uma cidade e sua filha some. O cara começa então uma jornada de busca dentro dessa cidade, chamada Silent Hill. A Konami resolveu conquistar um lugar ao sol, ou melhor, ao luar, no universo dos jogos sombrios. Teve sucesso em sua missão, pois acertou a mão neste jogo. A ambientação chega a ser mais perversa que a do próprio **Resident Evil**, título no qual, obviamente, se inspirou.

Bad – Mate Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.
Prêmio Bad – Gasoline, Rock Drill e Chain Saw (acabe no level easy). Ao começar um novo jogo (next fear), pegue a Gasoline no posto de gasolina, a Rock Drill na sala em baixo da sala de controles da ponte e a Chainsaw na vitrine quebrada da loja cut-rite chainsaws.
Bad+ - Salve Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar. Para salvar Cybil você precisa usar a Plastic Bottle (cozinha do hospital normal) no liqüido que está no chão do Director's Office (hospital normal) e dar para ela beber no carrossel.
Prêmio Bad+ – Katana. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a na porta que está trancada na casa que tem uma casinha de cachorro na frente.

Good – Mate Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar (basta ir até o Annie's Bar). Não tem prêmio específico.
Good+ - Salve Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.
Prêmio Good+ – Channeling Stone. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a no Super 8 Mini-Mart.
Prêmio Ufo – Hyper Blaster (arma dos jogos de tiro da Konami para o PSX). Ao começar um novo jogo (next fear), olhe no inventário, ela vai estar lá.

Opções extras Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e aperte L1, R1, L2 e R2 juntos. Se fizer certo, vai abrir um menu pequeno, possibilitando que você mude a cor do sangue, troque os controles e desligue o auto-aim

Bebidas energéticas extras no hospital: Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital

NINTENDO 64 PC

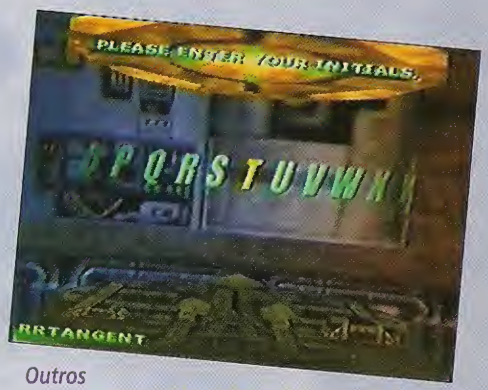
LUCAS ARTS
4 Jogadores

STAR WARS EPISODE 1 RACER

Se você assistiu ao filme Star Wars Episode I, provavelmente vai dizer que a melhor cena é a da corrida em que Anakin Skywalker tem de derrotar o temível Sebulba. Pois bem, o pessoal da Lucas Arts concorda com a gente e, por isso, criou um jogo alucinante de corrida de Podracers baseando-se nessa cena. Você vai ter de procurar os atalhos das pistas para chegar entre os quatro primeiros e, assim, comprar Pit Droids. Esses caras são robôs que vão dar um trato no seu Podracer, caso ele quebre e precise de novas peças. Atenção: fique longe de Sebulba, ele está armado.

Veja um demo antes de correr: no menu principal do modo Tournament aperte Z + A e comece uma corrida. Um demo aparece antes da prova

Códigos de Cheat Menu: primeiro você deverá ter uma bateria vazia (aparece a inscrição Empty). Entre numa bateria vazia e, na hora de colocar o nome, insira os seguintes códigos pressionando Z e apertando L para entrar com cada letra do código. No final, aperte Z + L na palavra "End" para entrar com o código. Escolha suas iniciais e comece o game. Para trazer o menu de Cheat, durante a corrida dê uma pausa e digite ←↓→↑ no direcional digital.



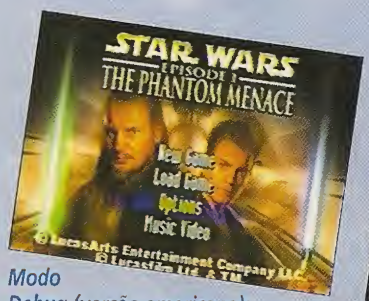
Outros códigos: insira estes códigos do mesmo jeito explicado na dica de Cheat Menu.

Código	Efeito
RRJINNRE	Troca o corredor Mars Guo por Jinn Reeso (você deve acionar Mars Guo para fazer esta dica).
RRCYYUN	Troca o corredor Jinn Reeso por Cy Yunga (você deve acionar Jinn Reeso para fazer esta dica).
RRDUAL	Modo de operação usando 2 controles. O jogador 1 usa os controles 1 e 3 enquanto o segundo jogador usa o 2 e o 4.
RRTHEBEAST	Pistas invertidas
RRJABBA	Invencibilidade

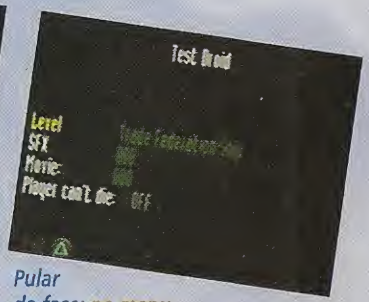
STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

P.STATION PC

LUCAS ARTS
1 Jogador



Modo Debug (versão americana): leve o cursor até Options no menu principal. Em seguida, aperte ← L1, R2, ←. (Um som vai confirmar a dica até aqui.) Para finalizar, segure L1 + Select +



Pular de fase: no menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1

Um dos maiores lançamentos cinematográficos de 99, senão o maior, Star Wars Episode I: The Phantom Menace veio ancorado numa das maiores campanhas de marketing da história. O filme serviu de base para este jogo do PlayStation e do PC.

Jogando, você irá passar pelas mesmas aventuras que Obi-Wan Kenobi enfrenta nas telas. Aliás, quase tudo segue à risca a produção da Lucas Arts: os gráficos são transposições das cenas do filme, a trilha sonora foi totalmente digitalizada e até as vozes são as dos atores. As armas serão sua maior diversão, pois há uma infinidade delas, como o sabre de luz, lança-mísseis, armas laser e a melhor de todas: a Força!

Apagar as luzes: quando chegar à batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira, a luz reacenderá

Jawas gigantes em Mos Espa: digite o código Turntabels

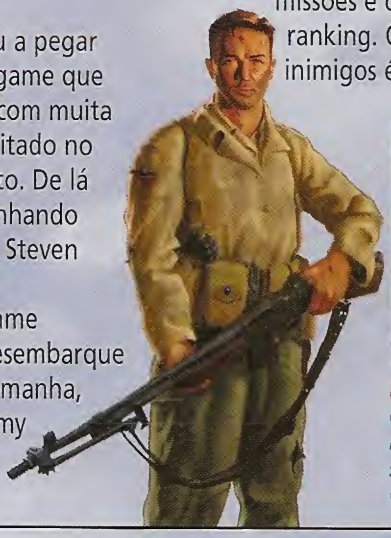
AÇÃO

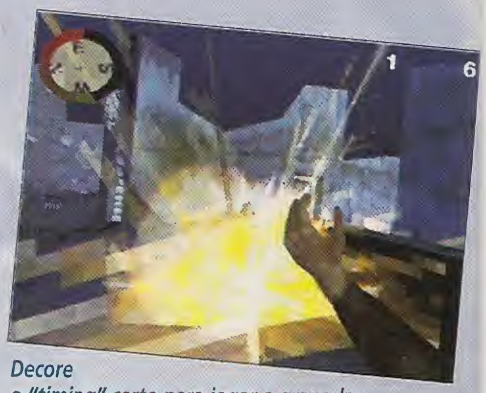
MEDAL OF HONOR

DREAMWORKS
2 Jogadores

P.STATION

Está aí um jogo que demorou a pegar no Brasil. **Medal of Honor**, game que recria o ambiente de guerra com muita ação e espionagem, mal foi citado no Brasil antes de seu lançamento. De lá para cá, lentamente, vem ganhando cada vez mais fãs. Criação de Steven Spielberg e realização de sua Dreamworks, a história do game começa no dia anterior ao desembarque das tropas americanas na Alemanha, no famoso Dia D. Você é Jimmy Patersson e foi condecorado por sua ação heróica. Mas, em vez de voltar para casa, fica na Alemanha para missões secretas. Spielberg pensou na produção do jogo durante as filmagens de O Resgate do Soldado Ryan. Definiu a estrutura das missões e o sistema de ranking. O realismo dos inimigos é de arrepiar.





Decore o "timing" certo para jogar a granada. Assim os inimigos não terão tempo de jogá-la de volta

***Power-ups no multiplayer:** passe dos três primeiros levels com um ranking de três estrelas para ganhar sua primeira medalha e a opção Cheat*

***Suicídio:** aperte R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 e, em seguida, aperte □ rapidamente. Seu personagem vai explodir e dizer: "What did you do that for?".*

NINTENDO 64

ACCLAIM
6 Fases - 4 Jogadores - Memory Card

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

Turok, personagem que ganhou vida nos quadrinhos nos anos 50, teve uma primeira versão literalmente de arrebentar no videogame. O segundo jogo da série, **Seeds of Evil**, deu uma maneirada na ação e incrementou os quebra-cabeças. Passar pelas fases é uma missão bem difícil: é preciso pegar todos os itens se você quiser ir em frente. Um dos grandes destaques do jogo é o arsenal que o herói tem a seu dispor. Para cada situação você deve sacar a arma que tenha maior eficiência. Tem até sugador de massa encefálica! Bem, fique tranqüilo, além de atirar, você terá de se livrar de muitas portas, interruptores e labirintos.

No último mestre, acerte logo de cara as garras. Depois, quando ele se transformar, mire na cabeça. Em sua segunda aparição, acerte os inimigos menores para o chefão descer da plataforma. O seu ponto fraco é a cabeça

Modo cabeção e outras piraçães: no menu principal, entre na opção Enter Cheat e digite qualquer um dos passwords abaixo. Para acionar as dicas, entre no menu Cheat.
Mãos e pés grandes: STOMPEM
Modo cabeção: UBERNOODLE
Modo Gouraud: WHATSATEXTUREMAP
Modo sem luz: LIGHTSOUT
Modo Pen and Ink: IGOTABFA
Modo Stick: HOLASTICKBOY
Modo Tiny: PIPSQUEAK

Rosto nos itens: na tela Enter Cheats, digite HEEERESJUAN e ponha um rosto nos quadrados amarelos dos itens. Digite AAHGOO, pare e ponha um rosto de bebê

Código Master
Na tela Enter Cheat, digite:
BEWAREO
BLIVIO
NISATHAND

DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

CAPCOM
2 CDs - continue - 2 jogadores

SATURN

Fase 6: use Dwarf nesse inimigo, pois ele possui um ataque muito forte com o machado

Em um de seus últimos suspiros, o Saturn comparece com um jogo de respeito. Ou melhor, dois jogos num mesmo CD: **Tower of Doom** e **Shadow of Mystara**. Os dois fazem parte da série Dungeons & Dragons, nascida nos tabuleiros de RPG em 1938. Em ambos os jogos você deve escolher personagens com habilidades especiais em itens específicos. Nos dois, seu objetivo é matar: no primeiro, a vítima é um Lich, um morto-vivo forçudo; e no segundo, a Synn, um dragão vermelho. Sua maior diversão vai ser usar a grande variedade de golpes e magias que estão a sua disposição. Se tiver problemas, não se assuste, há continues infinitos.

Ao entrar por essas portas, não esqueça de acionar as alavancas que ficam no alto da tela

The Mountains: ao chegar nesse ponto, suba e empurre a pedra para liberar uma sala secreta

Fase 10-6: fique acertando a cabeça. Quando ele for para o lado, pule para ficar ao lado de sua cabeça e fugir de sua pequena chama

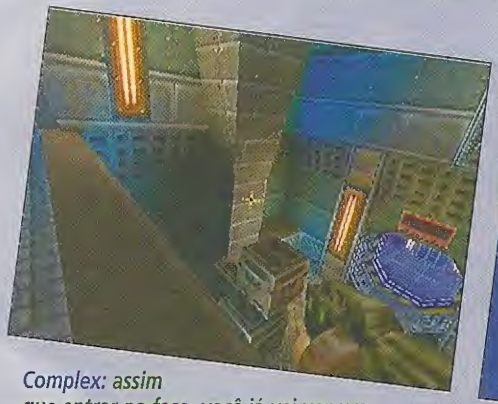
QUAKE II

NINTENDO 64

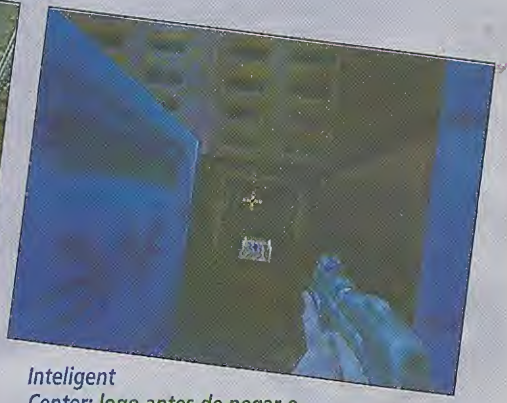
ACTIVISION
4 Jogadores

Quem gosta de monstros, não sofre de claustrofobia e não está nem aí com os cada vez mais freqüentes comentários sobre o estímulo do videogame à violência, vai tremer de alegria ao jogar **Quake II**. A versão para Nintendo 64 veio com algumas fases exclusivas. Mas, antes de querer conhecê-las, é preciso acionar um Expansion Pak, sem o que é impossível jogar. Há um número sem fim de monstros e inimigos, já usados e 0 KM. Mas os fãs do gênero vão curtir mesmo é a grande variedade de modos Multiplayer para você se pegar com amigos (ou inimigos – por favor, fiquem só no videogame). As armas são praticamente as mesmas, o que é mais do que suficiente para a sua diversão.

Orbital Defense Station: na esquina do começo da fase tem um Berseker e uma Iron Maiden. Destrua ambos e atire na área de ventilação acima para achar a mega-health



Complex: assim que entrar na fase, você já vai ver um traje inacessível. Suba um andar, atravesse a passarela e vire à esquerda após a porta. Você vai estar em cima do traje. Caia e pegue-o



Inteligent Center: logo antes de pegar o Data Disc e sair da fase, destrua a parede com circuitos elétricos para descobrir alguns itens de energia

Melhores de 99

ESPORTE

P.STATION

KONAMI
4 jogadores
Memory Card

O campeão de popularidade na redação de ***SuperGamePower*** nos últimos meses. **Winning Eleven 3 Final Version** não é o melhor disponível, mas diverte muito. O game foi reprogramado após a Copa do Mundo da França, respeitando os resultados da competição e abaixando um pouco a bola do Brasil (mas não a do Ronaldinho, que continua muito melhor no game do que tem sido nos campos). A jogabilidade melhorou, com o game ficando mais rápido e os dribles mais fluentes. A Konami turbinou tão bem esta versão que o

Winning Eleven 4, que saiu no fim do ano, foi uma grande decepção. Prefira **WE 3 FV** ou espere por uma nova versão do 4. A não ser que sua bola não esteja lá muito redonda. Aí qualquer coisa vale...

Times All-Star em qualquer modo: na tela mode Selection, aperte ↑↑↓↓ ←→←→ X ○

Time extra da Romênia: termine o modo "Cup" com a Romênia no nível de dificuldade Hard para ativar o time extra da Romênia com todos jogodores com cabelos oxigenados

Terceiro time All-Star: termine um Full Season no modo League com qualquer time no nível de dificuldade Hard para jogar com o terceiro time de estrelas

Quando surgir a oportunidade para mandar a gol, chute de fora da área. Para se dar bem a, barra tem de estar no meio. Do meio do campo você consegue acertar o gol com ela no máximo

Para pegar a defesa adversária desprotegida, quando ficar na linha dos zagueiros use o △ para colocar o seu atacante na cara do gol com uma bela enfiada de bola

Nas jogadas pela ponta, em vez de cruzar do fundo, volte como na foto e cruze na diagonal para encontrar os atacantes na área

Na formação, deixe sempre um jogador fixo na área para poder disputar o rebote do goleiro adversário

Chute com um leve toque no □ do bico da pequena área que é gol na certa. Essa jogadinha é uma das maneiras mais fáceis de marcar nesta versão

Quando o adversário chegar ao seu lado na corrida e usar os braços, use o direcional para virar o seu jogador e, com isso, proteger a bola

Nos escanteios ficou muito mais difícil marcar de cabeça. Então cruze com o ○ para o bico da área. Com a bola dominada, parta para o gol

DREAMCAST

SEGA
4 Jogadores

NBA 2K

Se alguém começar a ver uma partida de **NBA 2K** sem prestar muita atenção ao jogo, corre o risco de achar que está vendo uma partida oficial da NBA pela TV. A Sega "exagerou" no realismo do game, que está alucinante. Os gráficos apavoram, com expressões faciais e movimentos idênticos aos da galera do basquete americano. Pra chegar lá, os caras capturaram e renderizaram mais de 1300 movimentos reais! O som entra no clima da disputa, aumentando a sensação de realismo. O único senão de **NBA 2K** são os controles, que vão fazer você suar a camisa para pegar o jeito da coisa. Sua mão vai ter de ficar um pouco mais leve para as coisas darem certo. Mesmo assim, nada disso atrapalha o ritmo do jogo, que explora a ação do basquete em altíssimo nível.

Use a abuse da quadra para converter alguns arremessos certeiros de três pontos

Nunca desista na defesa. Se pular na hora certa, dá até para roubar a bola ou dar tocos por trás do adversário

Assim que o oponente arremessar, mude para um jogador perto da cesta e fique pronto para pegar um eventual rebote

Quando recuperar um rebote ou interceptar um passe, use o Icon Passing para puxar um contra-ataque e converter uns pontinhos bem rápido

P.STATION

ACTIVISION
4 Jogadores

O pessoal da Capcom achou que a galera de **Cool Boarders** estava dominando o cenário dos jogos de snowboarding com muita facilidade e resolveu dificultar as coisas para os caras. Conseguiram. Afinal **Tricky Sliders**, game lançado no início do ano passado, está quase no mesmo nível da série Cool Boarders, já na quarta versão. Os principais méritos do game são os cenários e gráficos. Você vai fazer uma turnê mundial passando por países da Europa, Ásia e América do Sul, tudo com tratamento gráfico de primeira. São três modos de jogo, no total: o Versus, o Free Play, ambos tradicionais, e Scenario, em que você passa de país em país caso complete todos os tricks de cenário. **Tricky Sliders** só não consegue igualar seu concorrente na jogabilidade.

Uma manobra radical para fazer em qualquer rampa é o Black Flip. Aperte o botão e depois o para dar um giro no ar

Jogue com personagens de Resident Evil 2: na tela título, pressione X X . Entre no Free Mode e, na tela de seleção de personagens, pressione L2 ou R2 para escolher entre Leon, Claire e o zumbi.

Outra manobra radical para executar nos morrinhos de baixa altura é a giratória. Para fazê-la, aperte o e depois pressione juntos X + + R1

Pistas secretas: termine o Scenario Mode em qualquer final. Vá para o Free Mode e coloque o cursor em One Make. Aperte L1 + para acionar a pista da Antártida, que é secreta. A outra pista secreta é a do campo de golfe. Para acioná-la, vá para Snowboard Park, coloque o cursor na pista New Zeland e aperte L1 +

ESPORTE

P.STATION

NAUGHTY DOG
4 jogadores

O mascote do PlayStation entrou na onda de Mario, Sonic e outros personagens do mundo do videogame e também ganhou seu game de corrida. A Naughty Dog, softhouse responsável pela série, acertou de novo ao tomar essa decisão. Crash e outros sete corredores proporcionam um alto grau de diversão a quem se aventurar nos três modos de jogo, Adventure, Time Trial e Arcade. O mais legal de todos, se você entrar no espírito da coisa, é o Battle, em que até quatro jogadores disputam a primeira posição, com armas, power-ups e aquele espírito de sacanagem que todo mundo já conhece desde **Mario Kart**, o pai do gênero. Mas ainda há muito mais o que fazer em **Crash Team Racing**. Apenas um conselho: use o controle Dual Schock, vai facilitar bem.

Não use seus mísseis e bombas apenas contra os outros competidores. Use sua munição para descobrir passagens secretas e atalhos

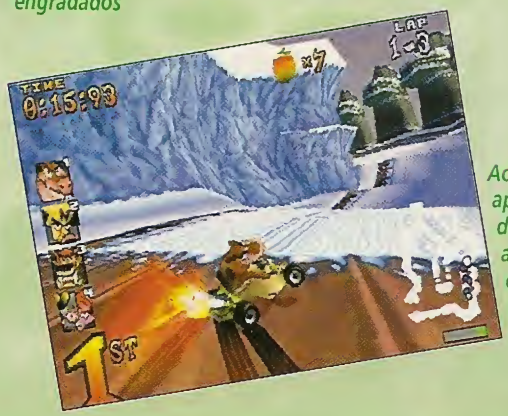
Demo de Spyro: Ripto's Rage, Red Gem Cup, corra com o Ripper Rroo e mais
Demo de Spyro 2: Ripto's Rage: no menu principal, segure L1 + R1 e aperte ↓ ○ △ →
Red Gem Cup: pegue as quatro moedas vermelhas CTR no modo adventure.
Corra com o Ripper Roo: vença a Red Gem Cup.
Green Gem Cup: pegue as quatro moedas verdes CTR no modo Adventure.
Corra com Papu Papu: vença a Green Gem Cup.
Blue Gem Cup: pegue as quatro moedas azuis CTR no modo adventure.
Corra com Komodo Joe: vença a Blue Gem Cup.
Yellow Gem Cup: pegue as quatro moedas amarelas CTR no modo Adventure.
Corra com Pinstripe: vença a Yellow Gem Cup.
Purple Gem Cup: pegue as quatro moedas roxas CTR no modo Adventure.
Corra com o Crash falso: vença a Purple Gem Cup.
Pista Turbo: pegue as cinco jóias pegando todas as moedas CTR.
Corra com N. Trophy: bata todos os recordes no modo Time Trial.
Battle arenas bônus: termine o modo One Player Arcade nos níveis de dificuldade easy, medium e hard para ter acesso a quatro novas arenas de batalha.

Pegue as frutas para aumentar a velocidade e a força das armas

Pegue a manha das derrapadas para fazer as curvas fechadas e você não vai mais precisar usar o freio

Engradados com power-ups se regeneram lentamente, por isso não fique na cola dos oponentes. Eles sempre acabam pegando os engradados

Pingue para acionar as caixas de TNT



Acione o turbo após uma derrapada apertando L1 quando seu escapamento ficar preto

wipEout 3

P.STATION

PSYGNOSIS
2 Jogadores

Ao som do maior som techno das bandas Chemical Brothers e DJ Sasha, **Wipeout 3** põe você no maior circuito futurista. Ou melhor, em oito pistas radicais que mantêm a tradição da série. Esta nova versão do PlayStation está extremamente rápida, mas os controles seguram a onda, principalmente se você usar o analógico. Você pode acionar o turbo a qualquer hora, se tiver energia o bastante. Basta apertar o botão de Hyperthrust. São cinco modos de jogo, incluindo um no estilo deathmatch. Há novas armas também para você barbarizar. Os destaques ficam com a Plasma Shot, os mísseis Homing e a Force Wall. Um dos jogos mais nervosos lançados em 99.

Classe Phantom: digite seu nome como AVINIT
Modo Link-up para quatro jogadores: carregue o jogo em dois P.Station conectados. Selecione Options, em seguida Game Setup, depois Default Names e Default Name Player One. Mude o nome nos dois P.Station para LINK. Se fizer certo, a tela vai piscar. Agora, selecione "Estabilish Link" na tela de opções nos dois consoles

Obs: o primeiro console a acionar a opção vai ser o mestre e o outro vai ser o escravo Selecione os modos Single Race ou Eliminator no mestre. Se escolher Single Race, selecione a equipe e a pista, depois o veículo e comece a corrida
Desativar auto-pilot: em uma junção, aperte ← ou → para desativar o auto-pilot
Evitar colisões nas paredes: mude para auto-pilot logo antes de bater. Se conseguir acionar o auto-pilot, você não vai colidir.
Pista Prototype: termine todas as pistas com todas as equipes no modo Single Race. Em seguida, selecione a nova opção "Prototypes" no menu principal
Todas as pistas: digite seu nome com o WIZZPIG
Veículos bônus: digite seu nome como JAZZNAZ

PC

EA SPORTS
4 Jogadores

FIFA 2000

Assim como a Fifa, a Electronic Arts adoraria ver o futebol virar um esporte popular nos Estados Unidos. Por isso, a empresa pensou no mercado americano ao realizar este Fifa 2000. Todos os times da liga americana estão presentes e os comentários são feitos por Julie Foudy, jogadora da seleção feminina dos Estados Unidos. A narração é do também americano Phil Schoen, narrador da ESPN. Mas nem tudo foi comprado pelo Tio Sam nesta edição. Também há times europeus e brasileiros. Dentro do campo, o melhor fica com a jogabilidade. O game está mais rápido que outros da série Fifa e com novidades, como um indicador para os jogadores que estão livres para receber a bola. Os ataques estão mais fortes e as partidas têm muitos gols.

Para receber um lançamento de bicicleta, aperte D D ↑

Digite qualquer um dos códigos abaixo para acionar os seguintes truques:

Resultado	Código
Times bônus	hooligan
Bankroll infinito	momoney
EAC pitch	burnaby
Modo Alien	dizzy
Modo Glow	lightsout
Modo Lightning	sizzle

Em qualquer bola parada, seja escanteio, falta ou lateral, aperte a barra de espaços para iniciar o Set Pieces e fazers jogadas pré-progamadas

ESPORTE

NBA JAM 99

NINTENDO 64

ACCLAIM
4 Jogadores

O Nintendo 64 ainda não conseguiu emplacar um basquete para o qual você realmente possa tirar o chapéu. **NBA Jam 99** chega lá apenas em alguns quesitos. O melhor de tudo são os gráficos, que saíram bem redondos. A diversão também é um ponto de destaque, pois o game sai do tradicional e tira o juiz da quadra, deixando rolar um monte de coisas impensáveis num jogo certinho. A escorregada fica por conta dos controles.

Em algumas situações, parece que os caras tomaram alguma água intoxicada, pois ficam completamente perdidos na quadra.

Empatar o jogo: aperte L, L, ↓ L, L, ↓ L, L, ↓ Z. Despause o jogo e a partida vai empatar

Jogadores gigantes: aperte L, L, C→ L, L, C→ L, L, C→ Z. Despause o jogo e todos os jogadores vão estar gigantes

Jogadores minúsculos: aperte L, L, C← L, L, C← L, L, C← Z. Despause o jogo e todos os jogadores vão estar minúsculos

O Alley-oop é fácil de usar e eficiente. Apenas aperte C duas vezes quando seu jogador estiver caindo e a bola vai entrar na moleza

---

P.STATION

989 STUDIOS
1/4 jogadores - Memory Card

A 989 Studios levou menos de um ano para preparar a quarta versão de **Cool Boarders**. Pelo resultado, o tempo foi mais que suficiente. Com a colaboração da Sony, a empresa caprichou nos gráficos, muito mais detalhados, e adicionou realismo aos movimentos e manobras. Falando em manobras, a variedade é incrível. A execução também varia, principalmente de acordo com o sexo do personagem escolhido. As mulheres, por exemplo, se intimidam frente a algumas manobras. Os homens, embora mais corajosos, executam as manobras com menos suavidade e facilidade. São quatro personagens: dois caras e duas gatas. Ainda assim, sobra diversão.

No modo Slope Style, não perca as partes mais azuis, elas são próprias para impulsionar a sua manobra

No modo Trick, procure não perder nenhuma passagem para obter um número maior de pontos

Caso esteja indo muito rápido, aperte R2 ou L2 e mantenha sua prancha na horizontal

Antes de fazer uma manobra no Half Pipe, aperte o botão de salto bem na beirada da rampa

TONY HAWK'S PRO SKATER

P.STATION

SKATE
2 Jogadores

Tony Hawk é um skatista americano de primeira linha. Ligada no sucesso do cara, a Actvision grudou nele, capturou todos seus movimentos e manobras e realizou o melhor jogo do gênero disponível no mercado. Uma das maiores virtudes do game é a velocidade. Você consegue fazer manobras incríveis em tempo recorde. Desde que pegue a manha dos controles, é claro. São seis modos de jogo, três para um jogador e três para disputar com um amigo. Você pode encarnar verdadeiras feras do skate mundial, entre eles um brasileiro, Bob Burnquist. O realismo é impressionante: se cair do skate, você sangra e chora!

Cheat Codes: para executar as dicas pause o jogo e segure L1 enquanto digita os códigos abaixo.

Multiplicador de Score: [illegible] X [illegible]
13 em todos os atributos: X [illegible] ↑ ↓
10 em todos os atributos: [illegible] ↑ ↓
Todas as áreas de treino: [illegible] ↑ ← ↑ [illegible]
Modo cabeção (funciona na partida seguinte): [illegible] ↑ ← ←
Modo sanguinário: → ↑ [illegible]
Abrir tudo: [illegible] → ↑ ↓ [illegible] → ↑
Selecionar fase: [illegible] → ↑ [illegible] ← ↑
Remover as informações da tela: [illegible] ← ↑
Lugar inicial variável: [illegible] X, ↑ ↓
Especiais infinitos: X, [illegible] ↓ ↑ →

Explore bastante o modo Free Skate para conhecer bem todas as pistas

Jogue com Officer Dick: pegue 30 fitas no Career Mode

SEGA RALLY 2

DREAMCAST

SEGA
2 Jogadores
Visual Memory

Outro jogo que detona quando o assunto é realismo. **Sega Rally 2 Championiship** tem gráficos dignos de sua versão para arcade. Você vai ter de segurar para não exagerar demais ao acelerar, pois corre o risco de ir parar bem longe da pista. Como em um rali de verdade, tem pistas para todos os gostos: terra, asfalto, gelo. E às vezes aparece um pedestre na frente.

Todos os carros: na tela titulo, aperte ↑ ↓ ↑ B A ← B B ↓. Normalmente, isso garante acesso a 12 carros novos. Entrando no modo "10 Year Championship" e vencendo em primeiro em todos os anos, você ganha mais um carro para cada primeiro lugar

Abaixo está a lista dos carros secretos e os anos em que você pode usá-los:

Ano	Carro
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi 5
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	Lancia 037 Rally

Jogando no modo Arcade, você ativa dois carros novos. O Renault Maxi Megane é ativado caso você termine ao menos em sétimo lugar no nível de dificuldade easy. Para conseguir o Toyota Corolla Tien, leve o cursor até o Toyota Corolla na tela de seleção dos carros, segure L e escolha-o

Pista Secret Rally: termine em primeiro lugar em todos os anos no modo "10 Year Championship"

MARIO GOLF

NINTENDO 64

989 STUDIOS
1/4 jogadores - Memory Card

Uma das melhores novidades da Nintendo em 99. O maior mérito deste **Mario Golf** é, além de abrir o leque de atividades do encanador bigodudo, ser acessível a jogadores principiantes e tarimbados. Isso rola porque os controles conseguem ser simples e completos ao mesmo tempo. Se você tem a versão do Game Boy, pode descolar personagens que não estão acessíveis no 64.

Personagem canhoto: na tela de seleção de personagem, segure L e escolha um jogador

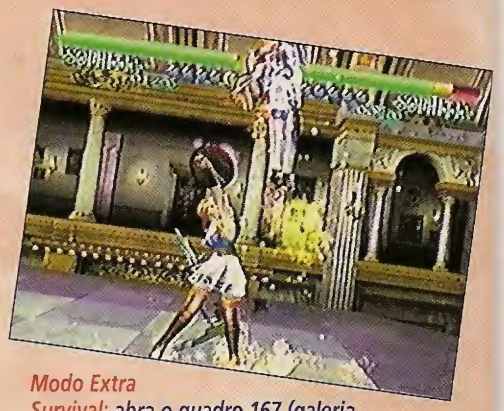
Os Power Shots, que permitem tacadas mais longas que o habitual, são contados. Porém, se conseguir um Nice Shot, uma tacada com força e controle perfeitos, a contagem permanecerá igual

LUTA

NAMCO
2 Jogadores

DREAMCAST

Lançado no final de 99, **Soul Calibur** será lembrado por muitos anos. É o melhor jogo do Dreamcast até agora. Principalmente por conta do talento da Namco para produzir conversões de jogos de arcade. Não dá nem para falar dos gráficos: magníficos. Os lutadores têm definição impressionante. Não há quebra de polígonos e as texturas são muito realistas. Na hora da porrada, muitos golpes e modos. Com controles complexos, a Namco abriu caminho para a liberdade. É possível correr livremente pelo cenário e desferir golpes muito variados. Em matéria de som, **Soul Calibur** mostra muita maturidade. O estilo é parecido com o de **Soul Edge** (ou **Soul Blade**, nos Estados Unidos). Ou seja, muita música clássica. Depois de tanto brigarem nos arcades, a Sega e a Namco mostram que sua união dá ótimos frutos.



Modo Extra Survival: abra o quadro 167 (galeria 9) para conseguir este modo. Nele você deverá matar os inimigos com um golpe

Modo Character Profile: libere o quadro 15 (galeria 2) para achar o modo Character Profile que dá descrições detalhadas dos lutadores

Modo Opening Direction: destravando o quadro 179 (galeria 9) você consegue entrar no modo de direção da abertura. É um modo que permite mudar a apresentação colocando personagens em determinadas cenas

Na terceira parte do modo Mission, dê uma volta em torno de Edge Master

Modo Character Exhibition: libere o quadro 54 (galeria 4) para conseguir esse modo que mostra Katas. Katas são movimentos de luta coreografados

O importante no modo de missões é juntar pontos. Caso não tenha obtido pontos suficientes, faça a missão outra vez

ARCADE

NAMCO
1/2 Jogadores
Memory Card

THE KING OF FIGHTERS '99
Millennium Battle

Depois de derrotar Orochi, Kyo, em vez de sair por aí cantando sua vitória, foi seqüestrado por uma organização obscura que planeja clonálo e formar um exército de Kyos. É assim que **The King of Fighters '99** começa: com história (consistente, enfim) e, como vocês verão, finais bem elaborados. Como Kyo está fora de circulação, a SNK providenciou outro lutador,

geneticamente alterado para ocupar seu lugar. K, luta ao lado de Maxima, Benimaru e Shingo, formando com eles o quarteto principal do jogo. O sistema de jogo é novinho em folha. Você poderá contar até com um ajudante. Tudo o que garantiu a fama da série está no jogo. O controle e o sistema de combos sofreram poucas alterações e a jogabilidade, o forte da SNK, está intacta.

Termine o jogo com um time só com personagens aleatórios: consiga 18 vitórias contra um oponente humano e termine o jogo. Consiga 400 Battle Ability Points uma vez. Esses pontos dependem de como você mata os oponentes, o tamanho dos combos, o tempo usado para definir a luta e quanto de energia sobra ao final da luta

Contra a primeira parte de Krizalid, dê uma voadora com C + D

Se fizer tudo certo, a inscrição <K.I> aparecerá junto ao logo na tela titulo. Agora entre com os códigos abaixo, segurando Start, no box de roleta para fazer aparecer os lutadores:
Kyo Kusanagi: ←↓↑←↓→
Iori Yagami: →←↑→↓←

Contra a segunda parte, abuse das esquivas para frente e dê um soco ou chute logo em seguida

Kyo-1: → + soco fraco, →↘↓↙← + chute, ↓↘→ + soco forte

Robert: ↓↑ + soco, ↓↑ + chute

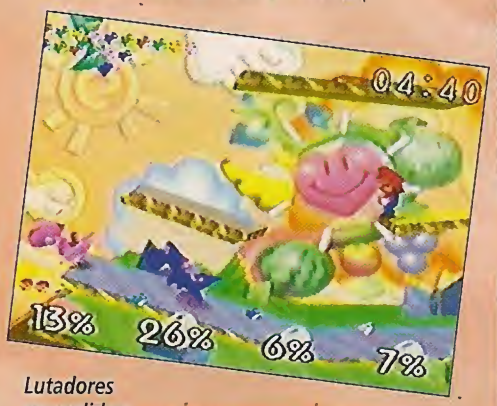
LUTA

SUPER SMASH BROS. BROTHERS IN ARMS

NINTENDO 64

NINTENDO
4 Jogadores
continue

Super Smash Brothers reúne os personagens mais legais da Nintendo num mano a mano divertidíssimo. Mario, Donkey Kong, Link, Fox McCloud, Samus, Yoshi, Kirby e até o Pikachu estão na parada. Dá para jogar sozinho ou encarar um game multiplayer. Jogando sozinho, você terá pela frente fases com desafios no mínimo engraçados. Um deles é detonar 25 Yoshis. No modo multiplayer, rola um clima **Street Fighter**. Cada personagem, ou melhor, lutador, tem seus golpes, alguns exclusivos. Quem sai da arena perde, por isso fique forte para poder voltar à luta.



Lutadores escondidos: para jogar com qualquer um dos lutadores escondidos, você precisa derrotá-los antes.
Luigi: termine o Bonus 1 Challenge com todos os lutadores.
Ness: termine o jogo normal com três vidas e sem continue.
Captain Falcon: termine o jogo normal.
Jigglypuff: depois de obter o Captain Falcon, termine o jogo

Fase Vs. escondida: termine o jogo normal com todos os lutadores com três vidas

Trocar a cor da roupa: use os botões C para trocar de roupa. Cada um corresponde a uma cor

POWER STONE

DREAMCAST

CAPCOM
2 Jogadores - VMS

Power Stone foi o primeiro jogo da Capcom para o Dreamcast. No game, os lutadores têm total liberdade e podem se mover pelo cenário, e até mesmo usá-lo – arremessando postes, cadeiras e mesas –, como bem entenderem. Os golpes têm comandos bastante simples e, por isso, saem com bastante facilidade. Já os combos, requerem um pouco mais de esforço. Você terá de unir os golpes à força das Power Stones, pedras mágicas que aumentam o poder do lutador e, claro, de seus golpes. Se conseguir juntar três Power Stones, seu lutador vai entrar no modo Power Drive. O cara ficará muito mais forte e superveloz. Quando seu inimigo estiver no modo Power Drive, não fique paradão. **Power Stone** não tem defesa, a única coisa que você pode fazer é se esquivar.

Manipular a câmera da vitória: quando ganhar, manipule a câmera apertando os seguintes botões.
A – aproxima quando apertado e distancia quando solto;
X, Y, B – o mesmo que A, mas só quando o A estiver apertado;
direcional normal e analógico – rotação da câmera

Jogue com o último chefe: termine o jogo sem usar nenhum continue e em qualquer nível de dificuldade. Em seguida, entre no menu Collection e vá para a página 12. Você vai ver uma foto do último chefe. Você só pode jogar com ele no modo Vs., e só um jogador pode usá-lo de cada vez

Outros segredos: termine o jogo uma vez com qualquer personagem e ganhe uma opção extra no livro "The World of Power Stone", localizado em cima da opção "Arcade" na tela principal. Para conseguir duas opções extras, faça um download dos 3 jogos no livro "WoPS". Ganhe pelo menos 2000 moedas em qualquer um dos jogos e você vai acessar uma opção de música e um art book com um visual exclusivo

FATAL FURY WILD AMBITION

P.STATION

SNK
2 Jogadores
Memory Card

Primeiro jogo da SNK feito para a placa Neo Geo 64, **Fatal Fury Wild Ambition** ganhou uma versão surpreendente para PlayStation. O game, o primeiro **Fatal Fury** com polígonos, tem falhas poligonais e problemas de textura, que deixam os cenários com cara de papel de parede. O som e as músicas não estão caprichadas. E por que ele está entre os melhores, você deve estar pensando. Acontece que, apesar de todas as falhas, o jogo é um dos mais divertidos **Fatal Fury** já lançados para videogames caseiros. Principalmente por conta dos combos, que podem ser executados facilmente.

Touji Sakata: de perto, S, S, ↓↙←↙→ + K + S, ←↙↓↘→ + S

Ryuji Yamazaki: de perto, S, S, →↘→ + P repetido

Duck King: use todos os personagens principais contra o computador

Mr. Karate (Ryo Sakazaki): termine o jogo sem usar continue e sem perder round. Assim, depois de derrotar Geese Howard, Mr. Karate irá aparecer. Derrote-o e ganhe o direito de usá-lo

MARVEL VS. CAPCOM

P.STATION

CAPCOM
1/2 Jogadores
Memory Card

Mesmo com as limitações impostas pela falta de memória RAM, a Capcom fez de **Marvel vs. Capcom EX** sua melhor versão para consoles caseiros. Tudo foi feito sob medida para agradar os brigões de plantão: há uma grande variedade de lutadores – 15, fora os especiais –, a jogabilidade é boa e o controle eficiente. Os combos saem com facilidade e ainda dá para usar Hyper Combos com uma ajudinha do seu segundo lutador. O único problema é que não é possível escolher o parceiro e o ajudante ao mesmo tempo no modo Arcade.

Jogue com a Shadow Lady: termine o jogo com a Chun-Li. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit

Jogue com Lillith do tipo Morrigan: termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine

Jogue com o Venom vermelho: termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li

Jogue com Roll: termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman

RPG

P.STATION

SQUARE
Memory Card
Pocket Station

FINAL FANTASY VIII

Desde que a Square lançou **Final Fantasy VII**, o primeiro da série para PlayStation, as seqüências são esperadas com muita ansiedade. Foi assim com **Final Fantasy VIII** antes de seu lançamento. É assim com **Final Fantasy IX**, ainda não confirmado pela Square. A oitava versão superou as expectativas. O game tem cenas de cinema fantásticas e gráficos classe A. Os personagens foram renderizados com capricho e ficaram mais realistas. É um prato cheio para quem curte games compridos, já que as missões não são poucas. Além de se preocupar com o jogo, você terá de cuidar de sua carreira militar. E com muito carinho, afinal é sua única fonte de renda para prosseguir no game.

Uso mais fácil dos limites: em uma batalha, espere até todas as barras de tempo dos personagens ficarem cheias. Em seguida, fique apertando △ e, eventualmente, Squall ou Zell vão usar os seus limites

G.F. secreto: após receber Ragnarok, vá para o canto inferior esquerdo da tela. Você vai ver uma base com um chefe, o Bahamut. Se derrotá-lo, ele virá para o seu lado. Em seguida, entre na base e enfrente Altema para conseguir a sua arma "Eden"

Contra esse inimigo, utilize a magia BOLT e a GF (Guardian Force) Quetzacoatl. Quando ele cair, fuja imediatamente segurando L2+R2. Volte para o navio

Numa ilha deserta, a sudeste no mapa, há um cacto enorme. Saia da Ragnaroc e ande na direção dele. Enfrente-o e ganhe o GF Sabotender

Ao entrar na sala, verifique os painéis e insista na primeira opção

Enfrente Omega Weapon: para enfrentar Omega Weapon, você vai precisar achá-lo antes. Ele está na sala com o piano, no castelo Altemesia. Mas antes você vai ter de fazer algumas coisas. Primeiro, você vai precisar de ambas as partes, uma para ficar de frente com Omega e outra para invocar Omega.
1- leve Omega para o jardim com a fonte e, na luz verde, mude para Alpha.
2- se Alpha estiver na entrada principal, suba, vire à direita e entre na porta. Repare no sino pendurado no teto. Agora desça até o canto inferior esquerdo e ache a corda. Puxe-a para tocar o sino e corra até a luz verde para mudar para Omega. O timer vai ser acionado.
3- vá para a porta ao norte e Omega vai estar esperando na sala

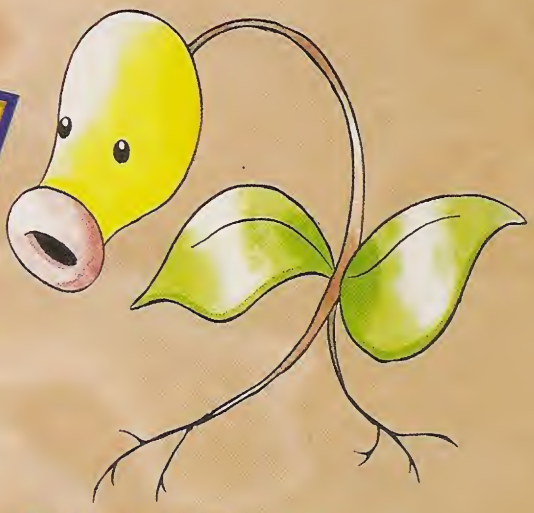
Vá ao local onde enfrentou Odin, suba só uma escada e enfrente 20 inimigos, os famosos lanterneiros com rabo de peixe (Tonberi). King Tonberi vai aparecer, derrote-o e obtenha a G.F. Tonberi

No canto esquerdo do mapa, bem embaixo, há uma minúscula ilha. Aterrisse com a Ragnaroc e entre na construção

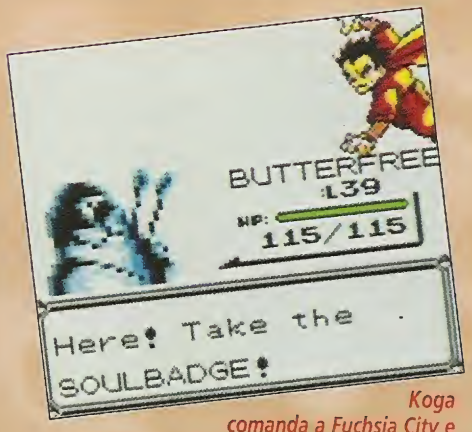
GAMEBOY COLOR

NINTENDO
1 jogador

Pokémon

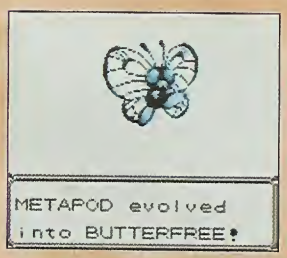


Depois do lançamento de **Pokémon Blue e Red**, todo mundo achou estranho que muitas coisas do desenho animado não eram iguais às do jogo. Foi então que a Nintendo lançou **Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition**, que nada mais é do que a história das versões anteriores adaptada ao desenho. Agora Pikachu se recusa a entrar na Pokébola, Jesse e James fazem aparições especiais e alguns Pokémon como Squirtle e Bulbassaur podem ser adquiridos de outras formas. Fora essas mudanças, a história do game é igualzinha a das outras versões. Você é Ash, que ao completar 10 anos sai pelo mundo para juntar as 6 insígnias Pokémon para se tornar o maior treinador do mundo.



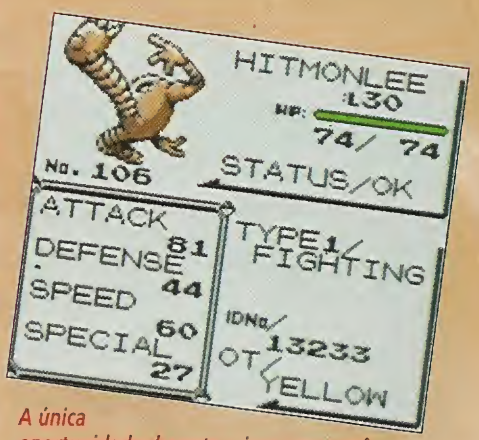
Koga comanda a Fuchsia City e possui o Soul Badge. De cara, vá para o norte, para a Safari Zone. No final desta zona você vai encontrar um homem que pode lhe dar o Surf HM 03. Isto é necessário para chegar mais tarde na Sea Foam Island. Você também deve encontrar o Game Warden's Gold Teeth neste local. Quando achar os dentes, leve-os para o porteiro que mora no canto sudoeste da cidade e receba o Strengh HM 04. Você também vai precisar disso na Sea Foam Island. Agora, vá para o ginásio e enfrente Koga. Próxima parada: Saffron City

The Unknown Dungeon: você é o vencedor agora! O jogo termina se derrotar seu rival, mas não desligue ainda seu Game Boy. Quando começar um outro jogo, você pode ir atrás do último Pokémon. Em Cerulean City, siga na direção noroeste pela Route 24. Use o Surf para alcançar a entrada para o Unknown Dungeon. Lá dentro você encontra vários Pokémon raros, entre eles o Mew. Mas fique esperto, só com a Master Ball você poderá capturá-lo



Enquanto estiver na Viridian Forest, tente capturar um Metapod. Eles não atacam, mas se conseguir fortalecê-lo até o level 10, ele se transformará em Butterfree, o que vai ser muito útil mais tarde, em Pewter City

Em Vermilion City, você encontra uma mulher perneta que entrega um Squirtle se você derrotar o Lt. Surge no ginásio



A única oportunidade durante o jogo que você vai ter para pegar os Pokémon de luta Hitmontchan e Hitmonlee é ao lado do ginásio de Saffron. Ao derrotar os treinadores da academia você poderá pegar um deles. Escolha com cuidado, pois eles não aparecerão de novo

No canto nordeste de Cerulean City, você encontra uma trilha para a Route 5. Vá para o Pokémon Daycare Center, pois lá eles fortalecem seus Pokémon mais rápido, mas por uma graninha

Em Viridian City, vá para o ginásio para enfrentar Giovanni e ganhar o Earth Badge. Os Pokémon de Giovanni estão por volta do level 50, por isso esteja preparado. Quando eliminar todos, procure pelas Route 22 e 23, a oeste da cidade e siga para Victory Road

RPG

SONY
1 Jogador -
Memory Card

WILD ARMS 2ND IGNITION

P.STATION

Depois do sucesso de **Wild Arms**, o lançamento da segunda versão do game era praticamente inevitável. **Wild Arms 2nd Ignition** é tão bom quanto o primeiro jogo: um exemplo de RPG clássico bem resolvido e dinâmico.

Com Ashley, caia no buraco nesse local logo no início

Atire a faca na coluna, como indicado na foto, para poder abrir a porta

Siga devagar nessa parte, pois alguns blocos do chão podem cair

Aqui, clássico não é sinônimo de velharia. O game tem novidades bastante inovadoras. A principal fica por conta do sistema de batalha. Além dos tradicionais menus com as opções de ataque, defesa e itens, na hora da batalha aparece um balão com uma exclamação, igual aos das histórias em quadrinhos, em cima do personagem. Nesse caso, se o inimigo tiver level inferior ao seu, dá para escapar da batalha apertando X. Para completar, os gráficos foram incrementados e uma nova perspectiva adicionada.

Contra o primeiro chefe, use o ataque especial, e sempre cure o seu personagem

LEGEND OF LEGAIA

P.STATION

SONY
1 Jogador

Batalhas, muitas batalhas. Depois de dois anos desenvolvendo o Tactical Arts System, sistema de batalha novinho em folha, os programadores de **Legend of Legaia** encheram o game de batalhas e golpes. Por conta do novo sistema, você poderá escolher qual inimigo quer atacar e até em que parte do corpo o vilão sofrerá o golpe. São três personagens: Vahn, Noa e Gala. Os caras pretendem acabar com a névoa maléfica que está detonando tudo em Legaia. Para isso, terão de lutar muito para subir de level, além de dominar os poderes das sete árvores Genesis para destruir os três geradores responsáveis pela tal névoa.

Dinheiro fácil: vá para a Muscle Dome em Sol City. Compre o máximo de tokens que puder e jogue na Slot Machine. Leve seus prêmios para o outlet e compre o máximo de Soru Bread. Estes valem 3000gp cada, dinheiro mais que suficiente

Chefe Secreto: na Rim Elm Village tem um chefe secreto chamado Queen Bee. Para enfrentá-lo, você precisa achar a árvore que fica mais ao sul de Rim Elm e apertar X nela. Tome cuidado, pois a Queen Bee ataca rápido e tem mais três outras abelhas com ela. Recomenda-se estar com level 13 ou mais e a armadura mais forte para enfrentá-la. Quando derrotá-la, você vai ganhar o Honey que melhora todas as suas estatísticas e você pode dá-lo para a Nene que ela fará um Elm Cake

The Point Card: mais tarde no jogo, quando você estiver com Noa e Gala, volte para Rim Elm e vá para o segundo andar da loja de armas. Lá em cima você vai encontrar uma escrivaninha com um point card dentro. Quando comprar objetos de qualquer loja, você vai ganhar pontos. Estes pontos podem ser usados para causar danos aos monstros. O número de pontos equivale ao número de danos que os monstros levam

DEWPRISM

P.STATION

SONY
1 Jogador - Memory Card

Para passar dessa parte, transfome-se no animal que flutua

Siga Helena pela floresta. Ela vai inidicar o caminho certo para o castelo

Bastante parecido com **Legend of Mana**, **Dewprism** conta a história de Rue, um menino que assistiu à morte de sua irmã em pleno jantar. Depois disso, o cara segue em frente em busca de vingança. Para isso, ele conta com um machado, que pode trocar e incrementar durante o jogo. Além disso, Rue conta com uma série de poderes, transformações e ataques. Muito colorido e com personagens com cara de desenho animado infantil, o game só dá uma bola fora. Os diálogos são em legendas, o que dá uma sensação de vazio.

Transforme-se em dragão e fique nesse local para abrir as escadas

Quando encontrar o primeiro chefe, espere-o usar esse ataque para contra-atacar logo em seguida

SONY
1 Jogador

GRANDIA

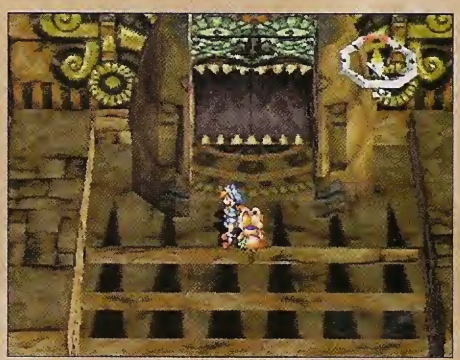
P.STATION

Jogabilidade excelente, história interessante, muitos quebra-cabeças, um mundo imenso e ótimo elenco fazem de **Grandia** um RPG à altura de **Final Fantasy VIII**. Você joga na pele de Justin, um aventureiro que, com a ajuda de Sue, Feena, Puffy e uma pedra sagrada, terá de encarar confrontos em minas abandonadas, ruínas, navios-fantasmas, calabouços, florestas etc. Cada layout é único, nenhum rabisco sequer foi aproveitado. Os controles são exemplares: precisos e fáceis.

O Ghost Ship Monster é o primeiro chefe difícil. Ataque as garras primeiro e use ataques com magia de todos os personagens para acabar com ele

Na Ancient Passageway, aperte o interruptor no corredor verde e entre na porta que se abre no corredor azul. Gire a máquina duas vezes para ganhar acesso para o corredor vermelho e encontre Liete

Em Parm, fale com o Curator no Baal Museum para conseguir uma entrada para Sult Ruins



Fique em frente da estátua em Sult Ruins e use a pedra sagrada para abrir a porta

ESTRATÉGIA

PC

MICROSOFT
até 8 jogadores em rede

A Microsoft lançou no final de 99 a segunda versão de seu maior clássico, **Age of Empires**, e manteve a qualidade. O pessoal da empresa parece ter adaptado o maior sonho do Chefe e transportado para eras antiga e medieval. Se no mundo moderno Bill Gates quer monopolizar o universo dos softwares para computador, em **Age of Empires II** você tem poderes de um deus e deve fazer seu povo evoluir em quatro eras. São 13 povos a escolher, cada um com diálogos reproduzidos em sua língua de origem. Além de ser muito bom enquanto jogo, **AE II** também é uma aula de história de primeira linha.

Jogando em Multiplayer, aperte o Enter durante e jogo e digite um número de 1 a 30 para enviar um som ao resto dos participantes

É possível criar guerreiros ou aldeões em seqüência. Para isso, clique quantas vezes desejar no ícone do guerreiro ou do aldeão

O jogo está bem complexo. Comece-o com as missões de William Wallace, pois ele ensina os comandos básicos

Na missão com Joana D'arc, aproxime-se dos guerreiros amarelos, eles vão se juntar a você para ajudar na escolta

Quando seu império estiver sendo invadido, toque o sino para alertar a população

O meio mais fácil e eficiente para obter alimentos são os barcos de pesca. Navegue-os em direção aos cardumes

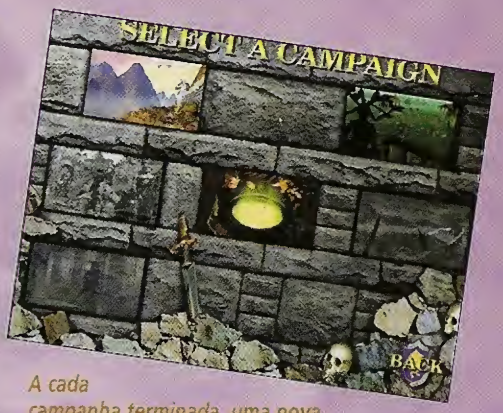
Procure deixar os portões junto às muralhas. Faça também com que eles fechem os caminhos para sua cidade

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC

PC

3DO
1 CD - até 3 jogadores

Como na maioria dos bons jogos de estratégia, em **Heroes of Might and Magic** você vai cair fundo no universo medieval. A imaginação rola solta, com lendas das mais diversas origens e fantasias. Os monstros são a chave do game. Entender o seu esquema de criação é o ponto chave do jogo, sem o que ele se torna muito difícil. Quem jogou **Warcraft II** ou **Starcraft** vai ficar bem na parada, pois a coisa é bastante semelhante. Uma das principais características de **Heroes of Might and Magic** são os confrontos via internet. Bem verdade que é difícil achar uma vaguinha, mas vale a pena. Você vai ter de esperar o seu turno para mostrar as suas habilidades. Também veja se a sua máquina está pronta para a jornada: você tem de ter, pelo menos, um modem com conexão de 28.8 Kbps. Placas de som e vídeo têm de ser compatíveis com o Direct X 6.0.



A cada campanha terminada, uma nova surgirá. Você pode usar seus heróis de campanhas passadas nas próximas que vierem

Use barcos para chegar às partes inacessíveis por terra. Conquiste os faróis perto do mar para movimentar melhor suas embarcações

Para digitar esses códigos aperte Tab. Depois digite o código desejado.

Código	Efeito
nwcalreadygotone	Mostra todos os itens scretos do mapa
nwcantioch	Ganho de tenda e munição
nwcavertingoureyes	Ganho de Archangels
nwccastleanthrax	Ganho de pontos de luck
nwccoconuts	Ganho de pontos ilimitados de movimento
nwcfleshwound	Ganho de Death Nights
nwcgeneraldirection	Mostra todo mapa
nwcigotbetter	Ganho de 1 level
nwcmuchrejoicing	Moral máximo
nwconlyamodel	Constrói todas edificações no seu castelo
nwcshrubbery	Aumento de todos os recursos
nwcsirrobin	Fim do cenário (perda)
nwctim	Ganho de 999 pontos de magia
nwctrojanrabbit	Fim do cenário (vitória)

O melhor esquema em qualquer batalha é abater o máximo de inimigos com os arqueiros antes de mandar suas tropas para cima

Cada cidade tem uma Town Hall onde você constrói edifícios que aumentam o poder de seus guerreiros e monstros, ou de seus heróis. A cada nova construção, uma nova opção é aberta

Antes de atacar o inimigo e conquistar sua construção, clique com o botão direito do mouse em cima dele para ter uma idéia do exército que ele possui. Nessa torre, por exemplo, você precisará de um exército completo e bem diversificado para poder conquistá-lo

Quanto mais castelos, cidades ou torres você possuir, maior será a diversidade de monstros e guerreiros para se obter. Além disso, castelos, cidades ou torres geram gold todo dia para se usar na construções

ESTRATÉGIA

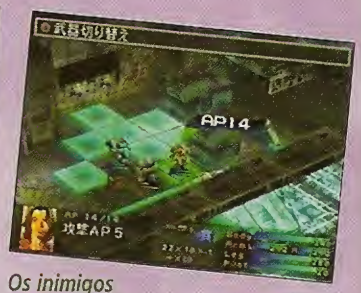
FRONT MISSION 3

P.STATION

SQUARE
1 Jogador
Memory Card

Em 99, a Square tirou algumas séries do baú. Começou com **Legend of Mana**. Depois foi a vez de **Front Mission**, que teve sua terceira versão lançada para PlayStation. **Front Mission 3** é melhor e muito mais rápido que seus antecessores. Quem nunca jogou, vai apanhar um pouco até entender como funciona o game. Aí vai uma ajudinha: você só pode mover seus robôs nos quadrados azuis. Os quadrados laranja são usados apenas para os ataques. Aperte □ para selecionar a arma que vai usar no ataque e o alcance. Os danos são sempre localizados já que cada robô tem sua barra de HP.

Caso não tenha certeza de fazer certo ataque ou tenha movido o seu personagem de maneira incorreta, cancele usando X



Os inimigos preferem o corpo-a-corpo, procure cercá-los usando dois componentes de sua tropa

Quando atacar de perto, dê preferência aos "Knuckles", como por exemplo soqueiras e bastões

Use os mísseis de longa distância para ajudar membros da tropa com eventuais dificuldades

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

ELECTRONIC ARTS
até 8 jogadores
em rede

PC

Command & Conquer Tiberian Sun é o melhor jogo da série. É, como todos os **Command & Conquer**, um excelente game de estratégia. Mas tem mais. A variedade de cenários aumentou e eles estão bastante diferentes. Tem cidades devastadas e até cobertas pela neve. A variedade de veículos e tropas também é surpreendente. Todas as missões trazem uma novidade, um aspecto diferente do jogo. Até via Internet **Tiberian Sun** é melhor. É possível formar grupos de batalha e, em equipe, competir num ranking mundial. O ambiente tem bons efeitos 3D. Por conta disso, apesar de os bonecos serem pequenos, dá para ver até o sangue jorrando.

Para desativar rapidamente um objeto, dê um clique com o botão direito do mouse numa área vazia

Usando o MCV, clique duas vezes na área correta para abrir suas fabricas

Procure encurralar os inimigos, com isso eles serão facilmente eliminados

Usando veículos pesados, procure passar por trilhas mais abertas, pois elas ajudam na locomoção

NINTENDO 64

NINTENDO
1 Jogador

Pokémon Snap

Pokémon Snap não é só para quem curte fotografar. O game fez tanto sucesso que, no Natal, os cartuchos chegaram a custar o dobro do preço. O lance é encontrar os monstrinhos e fotografá-los na melhor pose possível. Não é moleza: além de os Pokémon estarem muito bem escondidos (escondidos até demais em alguns casos), você estará usando o pokemóbile e terá de acompanhar a velocidade dele. O segredo é ter muita malícia. Só assim os monstrinhos mais tímidos vão aparecer. Vale dar comida e até jogar maçãs na cabeça para deixá-los irritados. Quanto mais Pokémon você conseguir fotografar, melhor. Ao todo são 60. As melhores fotos que você conseguir vão para um álbum com destaque para a melhor delas. Prepare a câmera e os neurônios.

Pikachu: toque a flauta Poké em frente ao Pikachu na fase Beach para ele usar o ataque Thundershock e você conseguir uma foto melhor. Arremesse uma Pester Ball no Zubat que está carregando Pikachu na fase Cave. Pikachu vai cair preso em alguns balões. Em seguida, ele vai correr para onde você encontrou Articuno. Solte Articuno com a flauta Poké e, quando chegar ao final da fase, olhe para trás para ver Pikachu montado em Articuno

Sycther: arremesse Pester Balls na grama alta da fase Beach.

Charmander: fique preso atrás do ovo de Moltres na fase Volcano e olhe para a esquerda para ver dois Charmanders. Em seguida, jogue uma maçã nos dois e eles vão chamar mais Charmanders. Você pode juntar até dez Charmanders na mesma foto para ganhar pontos extras

Koffing: na fase Volcano, jogue uma Pester Ball no pequeno vulcão à esquerda do primeiro Rapidash que aparece. Em seguida, uma fumaça no formato de Koffing vai aparecer

Muk: atire bombas de gás no Grimmer na fase Cave para transformá-lo em Muk

Dragonite: arremesse Pester Balls no redemoinho da fase Valley

Pinsir: na fase Tunnel, espere Zapdos ligar a força. Em seguida, quando passar os Electabuzzes e o Pikachu, olhe para a direita para ver a sombra de Pinsir na parede

Haunter: tire uma foto da névoa meio roxa que fica na primeira parte da fase Tunnel. Um Haunter vai aparecer quando a foto for revelada

Mew: para tirar uma foto de Mew, assim que estiver na fase Rainbow, acerte o escudo de energia de Mew com as Pester Balls. Em seguida, use a Dash Engine para mantê-lo por perto e tire a foto assim que ele virar em sua direção. Isto deve ser feito com muita rapidez antes que ele se vire e entre de novo no escudo. Outro jeito é acertá-lo com uma Pester Ball enquanto ele persegue o escudo de energia. Ele vai começar a girar parado no lugar antes de desaparecer. Para impedir que ele desapareça, continue jogando Pester Balls. Faça isto a fase inteira para mantê-lo em sua frente todo o tempo

OUTROS

Bust a Move 2

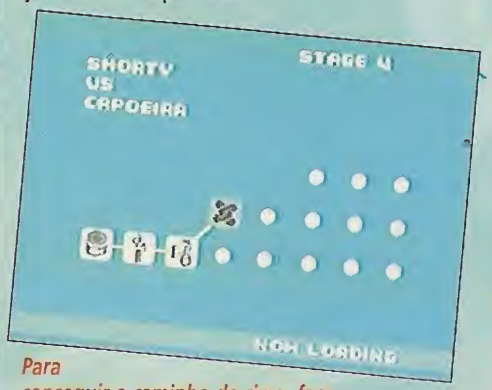
P.STATION

ENIX
1-2 jogadores
Memory Card

Estas páginas são a prova de que o PlayStation é o console que tem mais suingue. **Bust a Move**, um dos pioneiros, foi uma surpresa em 98. Em 99, **Bust a Move 2** fez até o cabelo do Chefe balançar. Embora as músicas tenham perdido muita qualidade, muita coisa melhorou. Agora existem três sistemas de barras de seqüência diferentes. Uma barra Easy, só com comandos que usam o direcional; uma barra Normal, igual a do primeiro **Bust a Move**; e uma barra Mix, que intercala comandos de botões e direcional. Na hora em que você completa o comando, ele sai da tela. Assim, não dá para trocar as bolas e colocar a culpa no jogo. Como moleza pouca é bobagem, a Enix deu mais uma mãozinha: dá para errar até dois comandos sem cair do salto alto. Prepare as juntas e a sapatilha.

Se fizer três freezes, Columbo vai descer da cabeça de Shorty e imitar seus passos

Para enfrentar Pander, faça o caminho mais alto possivel



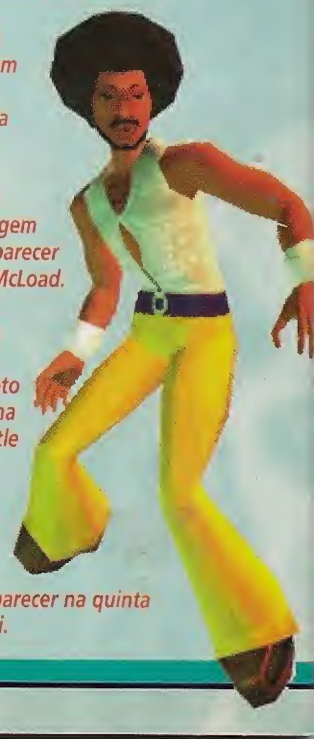
Para conseguir o caminho de cima, faça sempre Fever Time

Caso seja atacado, aperte R1 na batida exata para rebater o ataque

Para devolver um jammer, aperte R1 (X no Easy) no momento exato

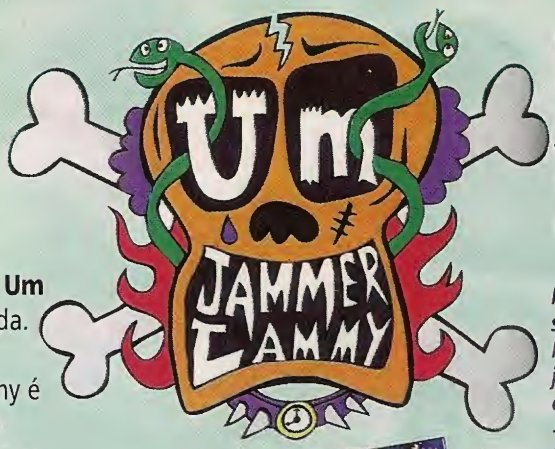
Todos os personagens secretos
Colombo: termine o jogo com a Shorty
Chichi & Sally: termine o jogo com Capoeira.
Robo Z Gold: termine o jogo com 6 personagens dos 10 iniciais.
Pander: termine o jogo com os 10 personagens iniciais e com Robo Z Gold.
Sushi Boy, Hustle Kong, McLoad e Michael Doi: primeiro termine o game passando pela quinta fase do caminho de cima. Para ir pelo caminho de cima, você deverá fazer uma grande pontuação (faça "Fever Time" em todas as fases). Depois comece um novo jogo e vá novamente para a quinta fase do caminho de cima. Lá estará um personagem secreto: vença-o para torná-lo selecionável. O personagem que vai aparecer nessa quinta fase depende do primeiro personagem que enfrentar:

Se o primeiro personagem for o Hiro, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Sushi Boy.
Se o primeiro personagem for a Comet, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é McLoad.
Se o primeiro personagem for o Strike, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Hustle Kong.
Se o primeiro personagem for a Kitty N, o personagem secreto que vai aparecer na quinta fase é Michael Doi.



P.STATION

SONY
1-2 jogadores
Memory Card



Seqüência de **Parappa the Rapper**, **Um Jammer Lammy** é diversão garantida. Não importa se você sabe todos os acordes ou nenhum. O rock de Lammy é de primeira qualidade e as letras são divertidíssimas. Tão divertidas quanto os personagens. Alguns, como o Master Onion, vieram de **Parappa the Rapper**.

Na 6ª fase, aproveite as pequenas pausas para olhar as seqüências, que são muito rápidas. Use o efeito DIST

Jogue com Parappa: termine o jogo e vá para a tela Stage Select. Fique apertando → e você vai encontrar as fases agora disponíveis de Parappa. Termine-as e você vai destravar as fases para dois jogadores de Parappa vs. Lammy

É o cabeça de cebola quem ensina Lammy a usar sua imaginação. E que imaginação! Da cabeça da ovelhinha vão sair situações mais que engraçadas. O sistema de jogo é o mesmo, a não ser pelo modo Fever, com solos.

Modos secretos
Modo de 2 jogadores cooperativo - Lammy e Rammy: passe pelas duas primeiras fases do modo de 1 jogador (com Lammy).
Modo de 2 jogadores vs - Lammy vs Rammy: termine o modo de 2 jogadores cooperativo (com Lammy e Rammy)
Modo de 1 jogador com Parappa - termine o modo de 1 jogador com Lammy.
Modo de 2 jogadores cooperativo - Lammy e Parappa: termine uma fase do modo de 1 jogador com Parappa.
Modo de 2 jogadores vs - Lammy vs Parappa: termine o modo de 2 jogadores cooperativo (com Lammy e Parappa)

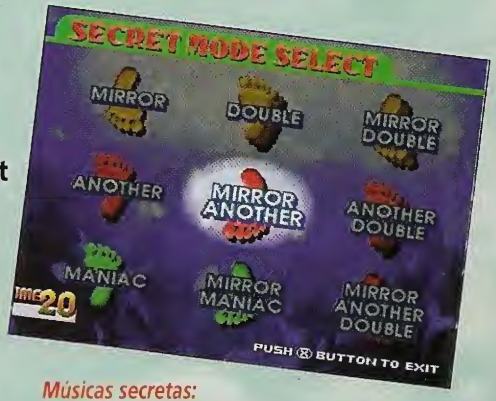
P.STATION

KONAMI
2 jogadores
Memory Card

Modo Edit: para acionar esse modo é necessário terminar quaisquer 500 fases. As fases terminadas no modo Easy não serão contadas

Dance Dance Revolution é o que mais tem clima de embalos de sábado à noite. É um sucesso absoluto nos arcades japoneses, onde os jogadores tem de dançar para valer usando um controle especial, que fica no chão e obedece a pisões. Quem não tem o controle especial perde o melhor do jogo, mas ainda pode dançar. Nesse caso, o jogo fica bem mais fácil. O esquema é bem parecido com o de **Beat Mania:** você tem de apertar os botões no tempo e ritmo determinado. O ritmo é bem mais simples que o de outros jogos do gênero. Mesmo porque, fazer as seqüências com os pés não deve ser nada fácil. Na tela, as coreografias são bem elaboradas.

Modos secretos: na tela Play Mode Select, aperte ' para entrar no modo Secret Mode Select. Então, faça o comando: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ↑ ↑ ↓ ↓ L1 R1 L1 R1 ↑ ↑ ↓ ↓ → ← → ← → ← → ← → ← → ← ← → → ← ← → →. Assim todos os modos secretos estarão habilitados



Músicas secretas:
Make a Jam!: termine o modo Normal 10 vezes.
Boys: termine 600 fases. Não vale no Easy.
I Believe in Miracles: termine 700 fases. Não vale no Easy. Paranoia KCET: termine o modo Hard 100 vezes. Paranoia MAX: termine o modo Hard 500 vezes

SUPER GAMEPOWER

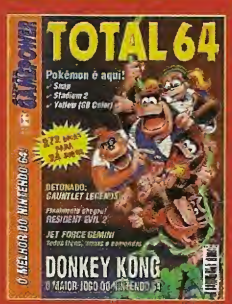
Se você não conseguiu comprar os últimos especiais da SGP em bancas, ainda pode consegui-los com a nossa Central de Atendimento. Não dê uma de Mané, corra logo atrás para não ficar chupando o dedo!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 22

Crash Team Racing, Silent Hill (Detonados), Fear Effect, Arc The Lad III, Colony Wars Red Sun, Street Fighter EX 3 (Pré-Estréia), Tomb Raider 4, Tomorrow Never Dies, Marvel Vs. Capcom, Spyro 2, Mission: Impossible, Cool Boarders 4, Formula One 99 (lançamentos)

ESPECIAL 21



Gauntlet Legends (Detonado), Especial Donkey Kong 64, Pokémon Staduim 2, Pokémon Snap, Jet Force Gemini, Rayman 2, Resident Evil 2, Mario Golf (Lançamentos), Duke Nukem: Zero Hour, Monster Truck Madness, Star Wars: Racer, Knockout Kings (Dicas)

ESPECIAL 20

Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (**Detonados**), Especial PlayStation 2 (**Circuito Aberto**), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (**Pré-Estréia PlayStation 2**), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (**lançamentos**)

ESPECIAL 19

Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Gran Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DM 99 (**lançamentos**), Blue Stinger (**Detonado**)

ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (**Detonados**), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (**Lançamentos**), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (**Dicas**)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL
Nº 23 - JANEIRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editora: Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Consultores: Maurício Pancheri, André Oka e Mitikazu Lisboa, Fabio Taz

COMERCIAL
Gerente: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 233. **Publicidade:** (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães,142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-8090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602 tel (048) 222-6701, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, BL C, Sl. 429, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF, Rio de Janeiro, RJ. Telefone/Fax (21) 531-2380, Márcia Alvaredo e Rayla Carvalho, E-mail: solidarj@gbl.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasado@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

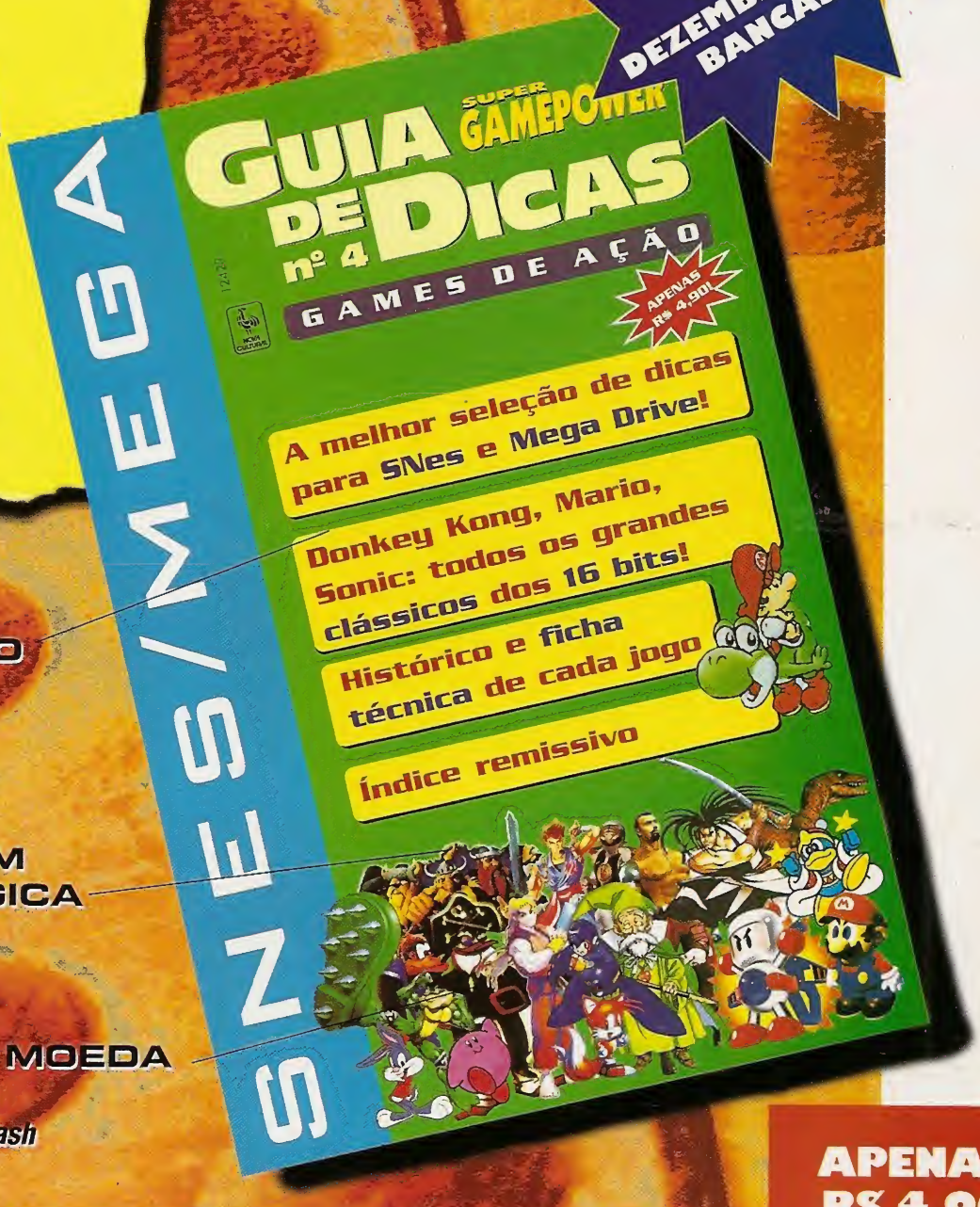
ANER

ENSINE ALGUNS TRUQUES NOVOS PARA O SEU BOM E VELHO VIDEOGAME.

O TRUQUE DA MULTIPLICAÇÃO DOS JOGOS
Transforme seu Sonic & Knuckles em Sonic 1

128 VIDAS NUM PASSE DE MÁGICA
Vida longa em Super Mario

O TRUQUE DA MOEDA QUE APARECE
Ganhe 300 mil em Road Rash



1º DE DEZEMBRO NAS BANCAS

APENAS R$ 4,90

Lembra daquele SNES ou Mega Drive que já deu tanta alegria para você? Prepare-se para mais uma: o Guia de Dicas SuperGamePower para SNES e Mega Drive. Nele, você encontra a maior e mais completa seleção de dicas para estes dois consoles já lançada no Brasil.

Por apenas R$4,90, você fica sabendo de um monte de dicas, truques, macetes e segredos que vão dar uma vida nova para aquele seu bom e velho videogame.

Não deixe de comprar também o 2º Livro de Dicas para Playstation que ainda está nas bancas.

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

PlayStation, o console mais vendido do mundo

Preços Especiais para Locadoras

Enviamos para todo o Brasil

A Câmara Games tem consoles, jogos
e acessórios da linha PlayStation.
Trabalhamos apenas com produtos originais
e garantimos os melhores preços do mercado.

CÂMARA GAMES

Rua 25 de março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax: (0xx11) 228-3365